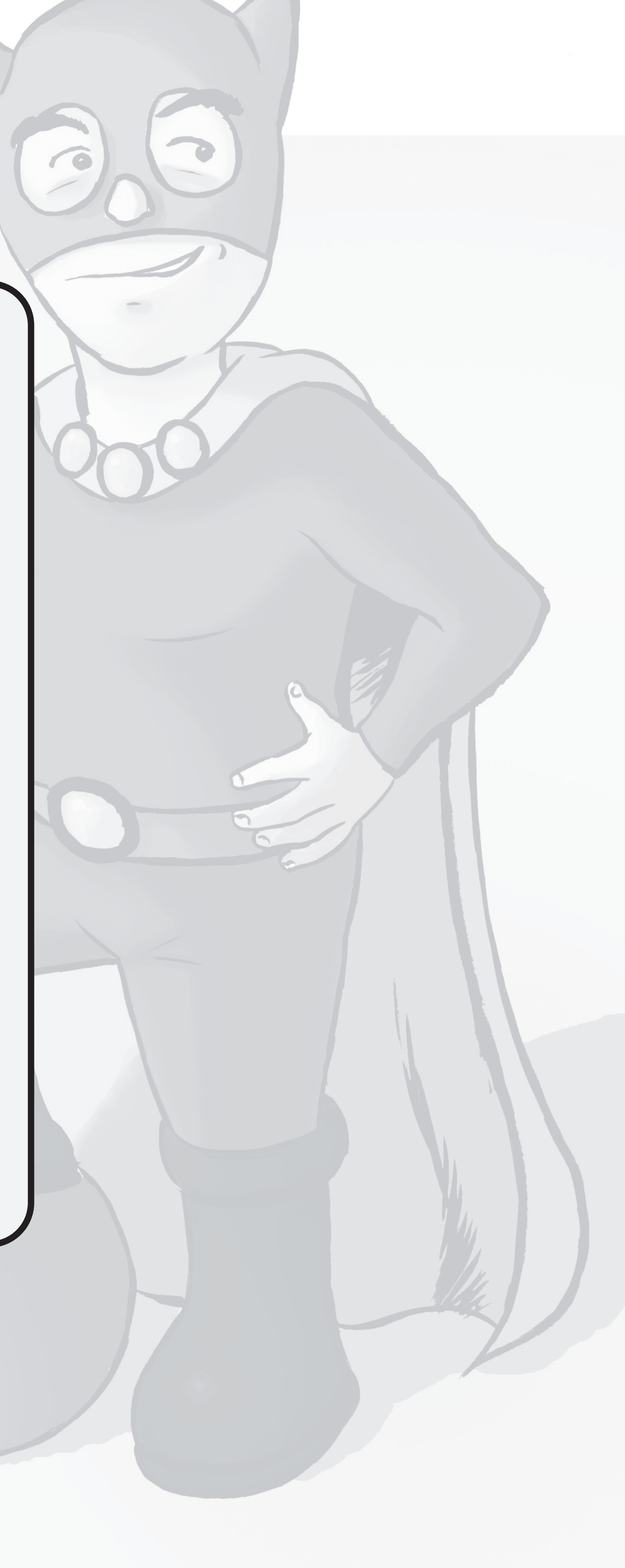

CALL
MSX
Número 4 · Mayo 2005
Especial
Reuniones
Artículo
Moonsound
a fondo (II)
Mapa fotográfico
Starquake
La joya de Kralizec
Bombjack

índice



EDITORIAL

Redacción

Francisco Álvarez
Roberto Álvarez
Óscar Centelles
David Lucena
Eva Molina

Ilustraciones

Roberto Álvarez

Diseño original

Iván Priego

Maquetación

Roberto Álvarez
Óscar Centelles

Colaboran

Frederik Boelens
Jon Cortázar
Pep Diz
Avelino Herrera
Jan Lunkens
Juan Luis Martínez
José Ángel Morente
Manuel Pazos
Javier Pérez Molina
Jesús Pérez Rosales
Iván Priego
Roberto Vargas

Contacto

http://callmsx.gabiot.com

Afortunadamente hemos logrado sacar a tiempo este número 4 para poder presentarlo en la 27ª Reunión de Usuarios de Barcelona. No ha sido fácil ya que cada vez somos menos los miembros activos en la redacción y nuestro tiempo para dedicar es, si cabe, menor. No obstante agradecemos la dedicación que han tenido mientras han estado con nosotros y la ayuda prestada, esperando que sigan activos de una u otra forma y contribuyendo con la causa MSXera.

Desde la redacción de Call MSX queremos dar las gracias a todos los usuarios que han aportado artículos para este número, sin vuestra colaboración no hubiera sido posible sacar la revista adelante. Así que un millón de gracias a todos y esperamos que sigáis poniendo vuestro granito de arena en próximos números. También queremos animar a cualquier usuario que quiera aportar información, artículos, trucos ... lo que sea, ya que será bien recibido y publicado como merece.

Nos hace feliz saber que en Japón se están moviendo las cosas y la posible aparición de un nuevo ordenador nos tiene a todos ansiosos. Parece que después de apoyar tanto a nuestro querido MSX en sus años de abandono comercial vamos a tener una valiosa recompensa. El caso es que hasta el mes de mayo no sabremos nada con seguridad, por lo tanto hay que tener prudencia ante este acontecimiento.

Hemos conseguido hacer un número creemos que muy equilibrado en cuanto a contenidos y ojalá podamos mantener esta variedad durante los próximos ejemplares. Quizá el gran motivo que nos lleva a seguir haciendo la revista en papel es no perder el encanto de las reuniones. Sabemos que en el momento en que deje de existir una publicación en papel, o que un juego no se presente oficialmente durante una reunión, ésta no tendrá razón de ser y se perderá una tradición que a nosotros nos parece fundamental después de todo el esfuerzo que ha supuesto mantener vivo el sistema. Nada más, nos quedamos con esta reflexión y que disfrutéis de este número.

El equipo de Call MSX.

Noticias y novedades

The Lost World ya suena con Moonsound

Después de una larga espera de seis años, durante la cual ha habido todo tipo de comentarios y polémica en relación a la búsqueda de las responsabilidades de la prometida versión de Moonsound, el MSX Resource Center anunció que *Sunrise* ya dispone de la nueva versión y que ésta se distribuyó en la pasada reunión de *Oss*.



Durante el transcurso del evento, *Sunrise* se encargó de cambiar los disquetes de la antigua versión por ésta más actualizada, a los que ya se habían hecho con el juego anteriormente.

Más información en:
http://www.msx.ch/sunformsx/

Unknown Reality al 100%

Para aquellos que no pudieron disfrutar en su día de toda la potencia sonora de esta demo (recordad las risas) ahora podrán vengarse utilizando el increíble BlueMSX para PC, que es capaz de emular esta demo totalmente.

Más información en:
http://www.bluemsx.com/

Sunrise Moonsounds

Sunrise ya tiene disponible una nueva producción de uno de sus cartuchos más exitosos.
Esta nueva versión limitada, incluye 1024 kb de serie para muestras de sonido, que nos permitirá escuchar melodías más espectaculares y complejas, como las que Wolf realiza y que siempre nos sorprenden.
Según este último, disponer de esta cantidad de memoria para muestras, es el mínimo necesario para componer cualquier melodía con calidad.
Hnostar se encarga de la distribución del cartucho en España.

Más información en:
http://www.msx.ch/sunformsx/

CLS, el nuevo juego de Up-Soft & Darkstone



En *Oss 2005* se presentó este nuevo título. Se trata de otro juego tipo puzzle que según algunos comentarios parece que está bastante bien.

Más información en:
http://msx4ever.xs4all.nl/msx/cls.nsf

MSX Dev'05



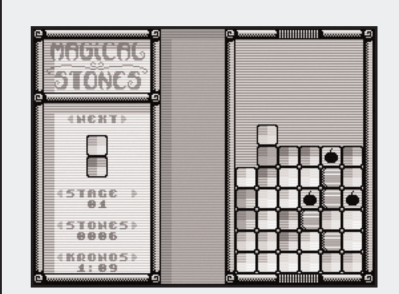
Dado el enorme éxito obtenido por este concurso en su anterior edición, en la que se presentaron multitud de juegos de una gran calidad, *Robsy's MSX Workshop* ha dado el pistoletazo de salida para ésta, la tercera.

Desde el pasado 20 de enero ya es posible presentar vuestros programas en formato ROM. Como en anteriores ediciones, dichos programas deben funcionar perfectamente con la configuración más básica de un MSX, sin embargo las normas han cambiado para dar más flexibilidad al programador, entre otras cosas ahora podemos crear ROMs de 8, 16 y 32 kb; incluso los 48kb estan aceptados excepcionalmente pero siempre y cuando se acompañen con su correspondiente cargador.

La fecha límite se sitúa en el 20 de diciembre; todo un año para llevar a cabo el proyecto y el doble de tiempo que la pasada edición. El premio es nada menos que un *MSX Turbo R A1-ST*.

También podemos aprovechar el concurso como excusa para utilizar el ensamblador cruzado de *MSX* para *PC* creado por Eduardo, bajo la firma de *Karoshi*, y que se conoce con el nombre de *asMSX*.

Varios proyectos se han presentado e incluso uno de ellos está finalizado, con el nombre de ***Magical Stones***. Se puede descargar de la página del concurso.



Esperamos que haya una gran participación y deseamos suerte a todos los concursantes.

Mas información en:
http://www.robsy.net/

Ganadores en el MSX Resource Center

Muchos son los concursos que se han llevado a cabo en esta página; algunos de los ganadores y sus correspondientes premios son los siguientes:

Mayo del 2004: *Snowfall Challenge* (Caída de copos de nieve). Ganador *Patriek Lesparre* (*GuyverR800*) con la demo *HiSpec* para *GFX9000*.

Septiembre del 2004: *Underwater Challenge* (Bajo el agua). Ganador *Infinite* con Coral 2, una demo musical excelente para Moonsound con 512 kb de memoria. El premio es el segundo número de la MSX Magazine firmado por el chief editor *Eiichi Sato*.

Noviembre del 2004: *Bounce Challenge* (Botar). Ganador Nyyrikki con *Diary*, una demo creada en ensamblador y para *MSX Turbo R*. Como premio, un cartucho *Konami's Baseball*.

Diciembre del 2004: *MuSiXmas Challenge* (Música navideña). Ganador *Wolf* con *Silicone Christmas*, una increíble composición utilizando Moonsound.

Enero del 2005: *Bombaman Level Edit Challenge* (Niveles para *Bombaman*). Ganador *Vincent van Dam* con un conjunto de niveles llamado *(Not) my cup of tea*. El primer premio consta de una *Game Reader* de *Sunrise*, que permite utilizar cartuchos originales de MSX con un *PC* y el emulador de *ASCII*.

Enero del 2005: *MSX in the Media Challenge* (MSX en los medios). El ganador ha sido un español, *Salvador* (*xenon_soft*) con un video grabado en la *Navaparty y* retrasmitido por *TVE2*, en el que se muestra un *MSX* con varios periféricos actuales y se hace un breve comentario sobre ellos. El premio para éste es un cartucho IDE con RS232 de *Sunrise*.

El 5 de diciembre del año pasado, el *MRC* abrió una segunda ronda de "*MSX in the Media Challenge*", así que podemos presentar nuestros hallazgos hasta el dia 31 de noviembre del 2005.

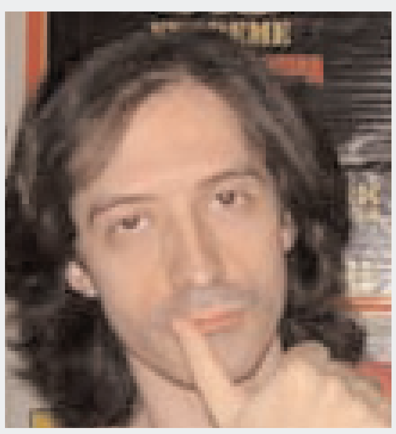
Más información en:
http://www.msx.org/

La AAM tiene nuevo presidente

Debido a que *Néstor Soriano*, antiguo presidente de la *Asociación de amigos del MSX*, ha cambiado de domicilio y ciudad, se ha pensado que es mejor que *Jordi Tor* se encargue de la presidencia y mantener así la gestión de los eventos de MSX de *Barcelona* en la propia localidad.

Sin embargo, esto no quiere decir que *Néstor* vaya a dejar el MSX al margen, sino todo lo contrario, ya ha anunciado que seguirá trabajando como hasta ahora. Hay que recordar también que él está trabajando en el proyecto de la tarjeta de red para MSX, el cual ya está casi finalizado. En la instantánea, el mejor perfil de *Jordi Tor*.

Más información en:
http://www.aamsx.com/

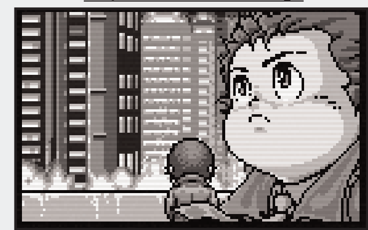


Jordi Tor

SD-Snatcher, votado el mejor juego de MSX2

Una vez más, la votación de los usuarios en el *MSX Resource Center* da como vencedor a otro gran juego de *Konami* con 120 votos, seguido muy de cerca por *Metal Gear*, con 111 votos y *Aleste 2* con 90 votos.

Más información en:
http://www.msx.org/



Vuelve Dungeons and Dragons

La mítica serie de dibujos animados, que muchos de nosotros tenemos en los recuerdos de nuestra infancia, vuelve de la mano del brasileño *Slotman* en forma de videojuego para *MSX*.

El juego se presenta en un disco compacto dentro de un estuche de lujo y con su correspondiente manual.

Este juego de rol promete bastante con sus buenos gráficos y capturas en video sacadas directamente de la serie.

Se pudo comprar el juego en la pasada reunión de *MSX-Jaú*, celebrada en *Brasil*.

Actualmente el autor está trabajando para ofrecer una versión que funcione perfectamente con los *MSX* de segunda generación. En cuanto tengamos la oportunidad lo compraremos y haremos un comentario más extenso.

Esperamos que pronto podamos cantar aquello de *"... tu el mago, yo el arquero, acróbata, mago y yo el caballeroooo..."*



Más información en:
http://msxfiles.sites.uol.com.br/maine.htm

FE DE ERRATAS

Si nos remitimos al número anterior, concretamente al artículo de la MSXDEV'04, se atribuye la autoría de un emulador de spectrum a Sapphire, cuando sólo IVI tiene algo que ver con ese proyecto. Pedimos disculpas por los problemas que este error haya podido ocasionar.

26ª RU de Barcelona

Buenas, me han pedido de hacer este reportaje y como no tenía ninguna excusa preparada, ahí va (si es que atacan a traición...)

Por primera vez en la historia mundial, la RU de Barcelona se organizó en doble jornada, esto es, que hubo RU el Sábado y el Domingo. ¿Y porqué, que no teníamos bastante con uno? Pues sí y no, y no voy a aclarar mi respuesta porque soy como el oráculo de Matrix, que doy las respuestas a medias y me quedo tan ancho. Lo que no fue novedad fue que se realizara conjuntamente con la Bcn Party. A diferencia de la anterior vez que esto fue así (ref. Call Nº 1), esta vez estábamos en el mismo piso, unos al lado de otros, aunque separados por un pequeño tabique. Así obsoletos y Peceros (y resto de personal usuario de otras máquinas), íbamos y veníamos de una sala a otra como Pedro por su casa, todo en la más absoluta paz y hermandad. Me recuerda al título de un capítulo de Star Trek (si no recuerdo mal, y siendo Star Trek, en mí sería grave), llamado "Lo mejor de dos mundos". Pues bueno, de la Bcn Party no hablaré más porque no es el tema, pero de la Ru sí.

El Sábado era el día destinado a las conferencias que se hubieran de dar. Finalmente fueron dos; la presentación de la revista First Generation, a cargo de S.T.A.R. y Skyblasc y la ídem de la Obsonet, por parte de Konamiman, con demostración incluida. Como decía Jack el Destripador, vayamos por partes...





Ichi

Sábado a primeras horas de la mañana. Lugar: sala de conferencias (dormitorio, y escenario para un tunero Finlandés o de por ahí, pero eso no cuenta...)

Presentación *Obsonet*.

A primeras horas de la mañana, Konamiman hizo una demostración de la Obsonet, conectando su TurboR a un Windows XP y enviándole ficheros a través de la red. Hubo unos pequeños problemas al principio, por la parte Windows, por supuesto, pero luego todos los asistentes pudieron seguir las explicaciones en una pantalla bien grandota dispuesta para tal fin.
La demostración se hizo con un prototipo remendado, ya que el diseño resultó tener un ligero fallo y no había Obsonets disponibles, pero aún así la cosa funcionó.

Más info en: http://www.konamiman.com

Ni

Inmediatamente después. Lugar: el mismo.

Presentación revista First Generation.



Seguidamente a la presentación de la Obsonet, le tocó el turno a S.T.A.R.
Nos presentó, con la colaboración de su colega Skyblasc, la revista que han estado fraguando ambos, dedicada a sistemas vintage entre los que no falta el MSX. Nos explicaron el porqué y el cómo. Acto seguido empezó a vender ejemplares.

Más info en: http://www.matranet.net

Sen

Después la gente aprovechó para irse a papear, y a la tarde, tras mucho rato de espera que la gente utilizó para darle al palique, se empezaron a montar un poquito los stands, ya que finalmente sólo Konamiman y Matra/Kralizec se animaron a ello el sábado.
En el stand de Konamiman se podía reservar la Obsonet, y el susodicho aprovechó para mirar su correo desde el TurboR. En el de Matra/Kralizec se presentó como novedad el juego BombJack de Kralizec y la mencionada revista First Generation, además de poder adquirir material clásico de Matra, como alfombrillas MSX o sus juegos (Moscow 2024, Sex Bomb Bunny, Don't Cock It Up! y Ark-a-Noah).

El Domingo fue la Ru propiamente dicha, al viejo estilo.
Estábamos algo apretados, pero eso es señal de que al menos hubo cierta concurrencia (vale, y que no había mucho espacio). Vamos a repasar los stands que se pudieron encontrar.



Empezando por el fondo a la derecha, teníamos al ahora Presidente de la AAMSX, el Sr. Melenas, en el stand de segunda mano, vendiendo cartuchos, discos y lo que hiciera falta. Más tarde, a su lado apareció más gente que también se puso a vender cosas.
Con todo eso ya se te podía ir un chorrón de pasta, pero por si fuera poco, delante de ellos estaba el stand de la AAM y del equipo de Call MSX, vendiendo Bombaman, Feedbacks traducidos y especialmente, la revista Call MSX nº 3. Por ahora están sacando revista cada Ru y eso es muy positivo. ¡Que dure!

Web de la AAM: http://www.aamsx.com

Y para seguir gastando pasta, al ladito estaba el Stand de Matra/Kralizec. Por un lado Armando Pérez vendía su Bombjack, la versión para MSX2 del conocido juego de Tehkan. Y la verdad es que el juego es clavado a la recreativa (vaya, yo no es que jugara a la recreativa en su tiempo, pero a mí me pones el juego en una cabina de recreativa y



¡vaya que si cuela!).
A su lado S.T.A.R. y Skyblasc vendían la First Generation, tal como hicieron el sábado, al igual que los juegos de Matra que antes comenté.
En su stand podías echarte unos vicios al Bombjack o a alguno de los juegos de Matra, con lo cual la peña estuvo bien entretenida ese día.



Por cierto, la web de Kralizec es: www.kurarizeku.com

Después podías encontrar el stand del club SD-MESXES, donde se vendían un porrón de Princess Makers y otros juegos, a cargo del Saver, que se dejó caer por la RU (esta vez sólo en sentido figurado) al igual que Mato#34. También había fanzines antiguos a la venta, para completar tu colección.
Mientras, Konamiman se encargaba de mostrar el InterNestor Lite en su Obsonet de pruebas, y de las reservas para futuros compradores, e incluso sorteó una. Hubo ciertas sospechas de tongo cuando el ganador fue el Sr. Ramón Ribas, pero no se linchó a nadie. Una cosa inaudita fue que, al menos por lo que yo vi, Néstor no echó ni una sola partida al Nemesis 2. Ver para creer...

A su lado, el Caballero Lerma nos honró con su presencia y nos sorprendió exponiendo un eMSX2+ de Leonardo Padial, metido en una caja de metacrilato (el MSX, no Padial ni Lerma...).

Se pudieron ver unas pruebas que demostraban la velocidad del bicho, así como jugar desde las dos flashroms que incorpora al Solid Snake y al Road Fighter. Ahora solo falta esperar a la nueva placa eMSX2++.



Más info en: http://lpadial.aamsx.org

Acto seguido estaba el stand de Paxanga Soft, con el Yupipati por fin terminado. Podías echarte unos vicios y unos piques al mismo, mientras Steven Hardest, el grafista, daba explicaciones de cómo se juega. El juego dio un error bajo DOS2 si se activaba cierta opción en el menú Omake, y tuve que avisar a los posibles compradores de ello y mientras averiguaba porqué pasaba eso, sin querer saqué el IDE y lo volví a meter con el WSX encendido, con lo cual casi me da un patatús, pero no pasó nada, y el juego ya tiene su parche.

Todo ello en: http://es.geocities.com/magapeich/msx.htm

Más tarde apareció Imanok y se montó un pequeño stand conectando un MSX2 a una SNES para hacerlo servir de joystick y echarse unos vicios. Posteriormente, en el mismo, Saver y otro compañero intentaban crear un Arkanoid en Basic para unos de los concursos de juegos organizados por



la Bcn Party. También, a la mañana sirvió como escenario al concurso de Quarth, y esto nos lleva a....

Concursos RU

Como decía, a la mañana hubo el concurso de Quarth, donde me volvieron a eliminar vilmente, cómo se nota que me hago viejo...

A la tarde, el concurso fue en el stand de la AAM y esta vez al Arm Wrestling, juego conocido por su capacidad para generar esfuerzo y descojone a partes iguales. Consiste en un pulso contra otro jugador a base de mover el joystick lo más rápidamente posible de un lado a otro. El ganador fue el Sr. Melenas.



Creo que no me dejo nada... quizás comentar que como es tradicional, a la noche hubo cena de hermandad, aunque el objetivo no es ese, sino beber toda la sangría posible.



Resumiendo, otra Ru demostrando que el MSX está ahí y que del Barco de Chanquete no nos moverán.

Es una gozada estar rodeados de maquinitas obsoletas y de usuarios que no te toman por loco (al menos no respecto a tus gustos informáticos), es una gozada encontrar novedades, publicaciones y usuarios nuevos. ¡Que la fiesta continúe!

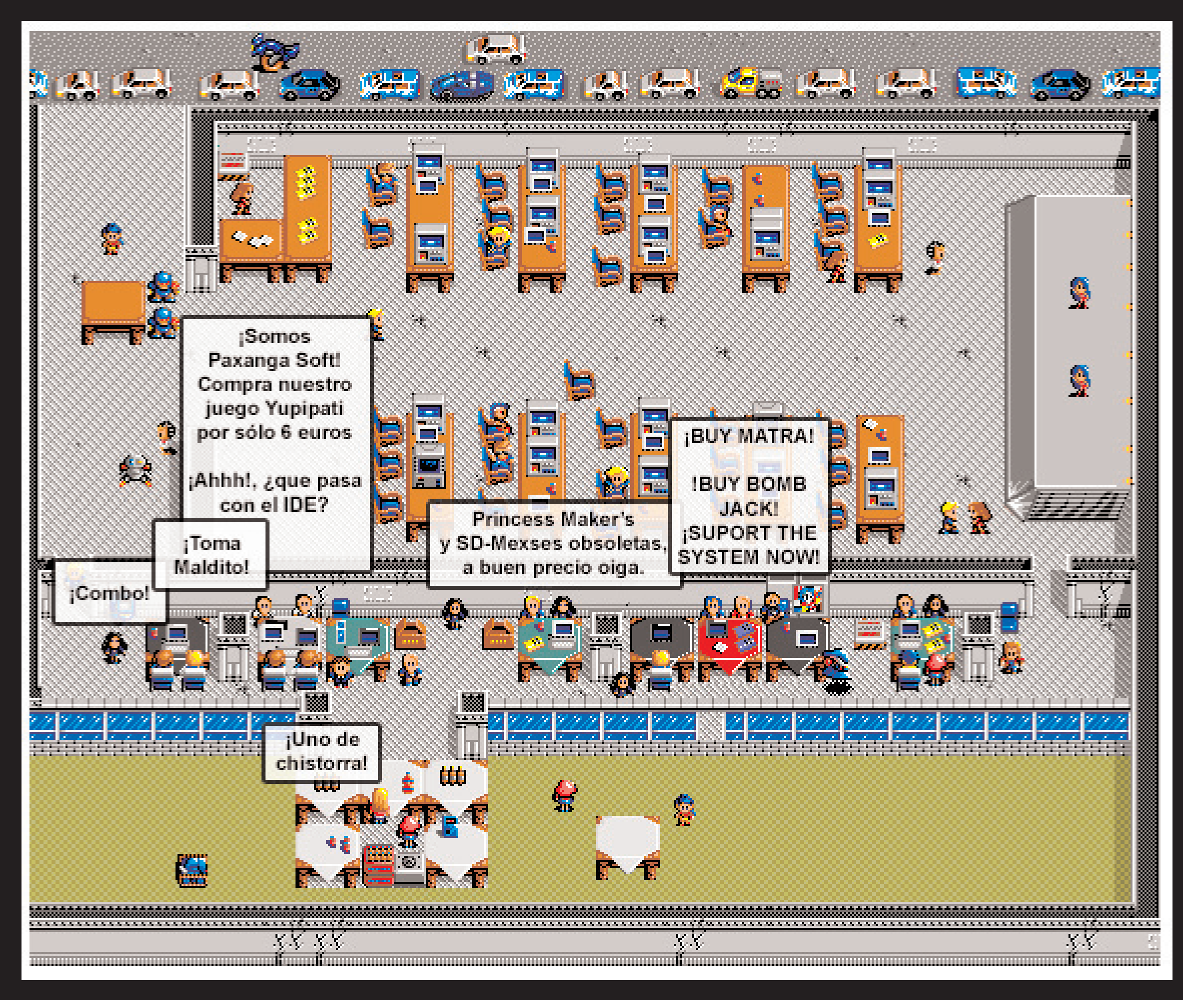
Ahí lo llevas...

MsxKun








¡Somos Paxanga Soft! Compra nuestro juego Yupipati por sólo 6 euros
¡Ahhh!, ¿que pasa con el IDE?
¡Toma Maldito!
¡Combo!
Princess Maker's y SD-Mexses obsoletas, a buen precio oiga.
¡BUY MATRA!
!BUY BOMB JACK!
¡SUPORT THE SYSTEM NOW!
¡Uno de chistorra!

BOMB JACK



Cierto día trabajando...

RINNNNG: *Diga*

- Francis: *Hola Roberto, he pensado que sería una buena idea que tú escribieras un artículo sobre el Bomb Jack para la Call MSX porque bla, bla, bla ...*

-Roberto: *Bueno estoy muy liado pero haré lo que pueda ...*

Dos meses después aquí me tenéis en mis vacaciones escribiendo el susodicho artículo. ¿Por qué yo para escribir este artículo cuando el juego lo ha hecho Kralizec?, pues para responder esa pregunta vamos a tener que remontarnos unos años atrás y contar una bonita hostoria:

En el año 2000 yo me encontraba programando cierto RPG que debido a la complejidad del mismo avanzaba a paso de tortuga, así que José Ángel Morente, Armando Pérez y Miguel Ángel Fernández me aconsejaron que para animarme hiciera un pequeño juego que fuera fácil terminar en poco tiempo. Después de buscar mucho en arcades de la decada de los 80 encontramos el Bomb Jack. Era un juego ideal, sin una conversión para MSX y uno de los mejores juegos de todos los tiempos. El hardware usado en la máquina a pesar de ser muy superior al de un MSX2 estaba infrautilizado por lo que era posible hacer una versión idéntica para MSX2.

Así surgió la idea de hacer el juego, y poco después Sutchan ya tenía un primer diseño del mismo, con gráficos incluidos (hay que ver lo rápido que trabaja este tío...). Esta versión pretendía ser una copia idéntica casi al 100% del original, ¿qué implicaba eso?, pues que como el MSX no podía tener tantos colores y sprites definidos como la máquina original, había que hacer mil trucos para llevarlo a buen término, cambios constantes de paletas, mezclar sprites y copys y mil cosas más.

El juego prácticamente se podía hacer en screen 4 por los fondos y visualmente era inapreciable la pérdida, pero surgía el problema de que las bombas lo complicaban todo, no se podían pintar bombas en cualquier sitio y que quedara igual que el original, por lo que optamos por hacerlo en screen 5, al fin y al cabo eran pantallas estáticas y además sólo había cinco fondos distintos, podía caber todo en RAM y VRAM sin problemas, y además, ¿por qué hacerlo en screen 4 cuando se puede hacer perfectamente en screen 5?.

El siguiente problema consistía en el propio de toda adaptación de un arcade: esos juegos eran en pantalla vertical, mientras que el msx es una pantalla horizontal. Se optó por solucionar el ancho poniendo un marcador al lado (como hacen todas las conversiones de este tipo), pero en vertical era más problemático, simplemente no había líneas suficientes para pintar la pantalla de juego. Después de mucho pensar vimos que todo cuadraba si eliminábamos el borde de la pantalla que hay en el juego original (y como podéis ver en la versión MSX no está). Ya cuadraba todo, se podían recrear las pantallas con las mismas proporciones (otro tema es que al ser la proporción de la televisión distinta a la de un arcade vertical diera una ligera sensación de estar más apaisado, pero es sólo un efecto óptico).

Una vez resuelto esto surgió uno de los problemas más complejos para la adaptación, conseguir que Jack se moviera exactamente igual que en la máquina, que la gravedad trabajara en la misma manera. Si no conseguíamos

esto la jugabilidad del juego se iría al garete. Para ello optamos por grabar varios .avi sacados del MAME con los movimientos del salto, la caída, la suspensión y el movimiento horizontal. Después de ver estos vídeos frame a frame sacamos una tabla en la que se reflejaba el moviemiento de Jack a la perfección. Ya teníamos todos los problemas de la conversión resueltos, ahora solo faltaba programarlo.

Sobre ese diseño empecé a trabajar y en el verano del 2000 tenía una versión en la cual todo lo referente a Jack protagonista estaba resuelto: movimiento, gravedad y rutina mapeadora. Ya sólo faltaba comenzar con los enemigos. Pero en ese momento el disco duro de mi MSX me jugó una mala pasada y se estropeó por lo que perdí todas las fuentes y me desanimé muchísimo. A continuación de esto cambiaron mis circunstancias laborales y personales y tuve que estar un par de años apartado del mundo MSX.

Casi tres años después me llamó Armando y me preguntó si me importaba que él hiciera el juego, lo cual no sólo no me importaba sino que me alegró muchísimo. En esta ocasión el diseño del juego se habia simplificado y se habían quitado algunas cosas adaptándolo más al MSX, y haciendo que la programación fuera más simple. Sutchan en estos años había aprendido bastante más sobre MSX y sabía cómo utilizarlo de una manera mucho mejor y más simple. Nada de copys y fuera tanto cambio de paleta. La pérdida era casi inapreciable, esta versión era un calco al 95% de la versión original.

Después de esto Armando se puso a trabajar con Sutchan y en seis semanas el juego estaba acabado. En este tiempo surgió el problema del sonido, la recreativa original tenía tres PSG y nuestros MSX sólo tienen uno. Para simplificar la cosa Armando decidió no usar su propio driver de sonido que es muy complejo y me pidio que hablara con Patriek Lesparre que había desarrollado un driver compatible con el MuSICA pero mucho más optimizado. Hecho esto ya se tenía el driver y la música se haría usando el MML del MuSICA, momento en el cual el músico entró en escena e hizo una adaptación maravillosa de la música original obteniendo en un sólo PSG una versión que extraía todo el jugo de la original y te transmitía la misma adicción.

El último problema que quedaba era que alguien se tenía que acabar el juego entero para poder capturar todos los niveles e introducirlos en la versión MSX. Ahí entró Chus, la novia más sectaria del mundo MSX. Se pasó todos los niveles y luego hizo los mismos para la versión en cuestión.

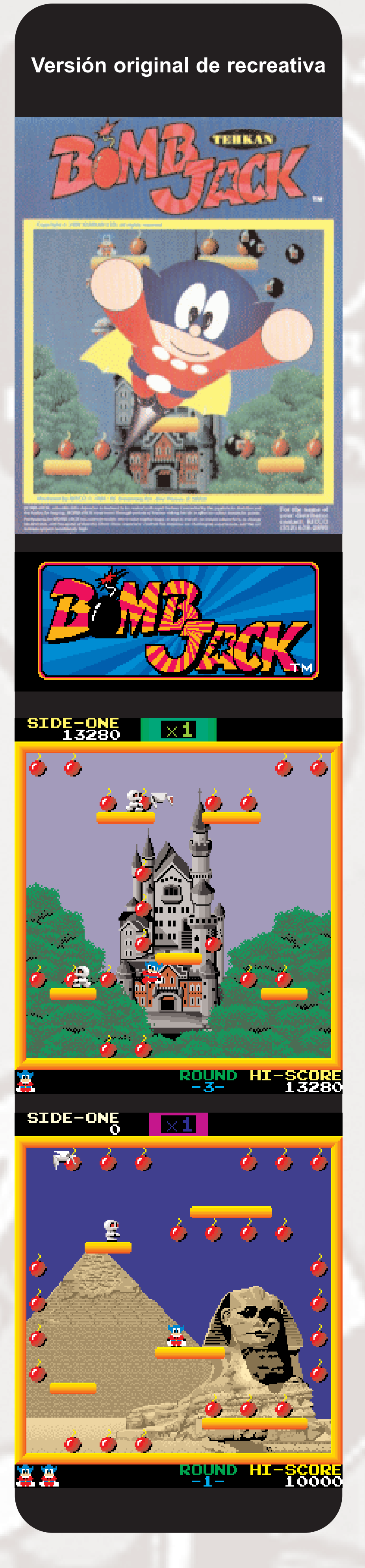
Con esto ya estaba todo resuelto y acabado, sólo faltaba algo de testeo (nadie mejor que David Fernandez, alias Imanok, que se acaba cualquier juego y Javier Pérez), el diseño de la carátula (a cargo de STAR) y poco más. Por fin el MSX tenía una versión digna de uno de los juegos que más furor causó en los años 80.

Una vez acabado esto, espero no haberos aburrido, empezamos con el comentario del juego en sí.

Roberto Vargas



Port para MSX de la versión de SG-1000 por SlotMan



Versión original de recreativa

[...]

Pero claro, aquí es cuando me toca a mí, David Lucena, acabar lo que empezara Roberto, como hizo Armando con el Bomb Jack, así que voy a dar mi opinión sobre la creación como ya lo hiciera en un número anterior con la versión demo del Dream On. Saquemos pues punta al lápiz...





Nada más comenzar, y tras pasar una fase de carga (la única en el juego) durante la que podemos apreciar el logo de Kralizec, aparecemos en la pantalla de presentación, en la que podemos observar el apaisamiento de los gráficos respecto a la versión original dada la orientación de la pantalla. Si nos fijamos bien, se ha añadido un efecto extra en el que la mecha de la bomba cambia de color, además de mostrarnos una pantalla adicional con los créditos cada cierto tiempo y la de las mejores puntuaciones. Visto esto, vayamos al juego.



Lo primero que salta la atención con respecto la versión original es, como ya se nombrara antes, que el marcador queda a la derecha, lo cual es una idea muy buena que en no pocos juegos se ha tenido antes, como el Road Fighter o Sky Jaguar entre otros. También es cierto que el borde de la pantalla desaparece, lo cual es algo que no afecta para nada a la jugabilidad, y más bien poco a la visualización, si bien para mi gusto incluso la mejora, pues el borde del arcade original da más bien un aspecto no demasiado estético. Podemos apreciar como en otros juegos similares estos bordes no aparecen, como en el Snow Bros o en el Tumble Pop, en los que la propia pantalla hace de límite.

El efecto de la palabra START al comienzo del juego también es algo diferente, puesto que la versión original optaba por hacer cambios de paleta y una especie de fusión de sprites que recuerda al logo del Turbo R al arrancar, pero no tan espectacular. En la versión MSX lo que se ha hecho es poner el modo ampliado de sprites y después el modo sin ampliar, para después desaparecer las letras y sus sombras por sitios distintos.

Y ahora el juego. Realmente la primera pantalla te hace pensar no sólo en las posibilidades gráficas del MSX, a pesar de la simplicidad y limitación del hardware, sino de las capacidades de Sutchan como grafista, pues realmente la pirámide y la esfinge están espectacularmente logrados. No ocurre lo mismo con otros fondos, al menos comparados con la versión original, como es por ejemplo el fondo de las ruinas de Grecia, pero no hay que menospreciar en absoluto el esfuerzo y el buen resultado gráfico del juego, y no sólo con respecto a los fondos, sino también al resto de gráficos, como los sprites. Cabe destacar que, como se ha dicho antes, el arcade original disponía de un conjunto de chips bastante más potente que el del MSX, por lo que podemos apreciar un nivel de detalle menor en los sprites ya que no hay degradado de grises, aunque sí se ha conseguido conservar el efecto parpadeante rojo, con lo que cada enemigo consta en realidad de 3 sprites superpuestos, por lo que sin duda se ha debido de usar el modo de sprites que permite tener 8 en línea sin que parpadee.

Además de esto, si uno se acerca bien a la pantalla, se da cuenta de que hay cosas que no pueden ser de screen 4, ya que existen lugares en los que hay tres píxeles seguidos de distinto color, con lo que ha debido de usarse screen 5. Teniendo en cuenta que el fondo es bastante estático, está bien pensar





simplemente en tener el fondo en una zona de la Vram, e ir restaurando aquellas zonas donde antes existía una bomba y después ya no al haber sido recogida. No sé si es exactamente eso lo que se ha hecho, pero al menos es lo primero que se me hubiera pasado por la cabeza, puesto que por suerte, en el MSX los sprites no manchan el fondo.

De todas maneras, analizando un poco más a fondo a base de usar emuladores (oigo voces y amenazas...) llego a la conclusión de que debe de haber algún truquito más, pues a veces da la sensación de que hay más de 8 sprites en una misma línea. Quizá cada enemigo esté formado por la parte de arriba y por la parte de abajo o algo similar, o



PL-SCORE 0			HI-SCORE 10140
BEST PLAYERS			
1ST	10140	M$X	ROUND 01
2ND	10140	VCS	ROUND 01
3RD	10140	ZX+	ROUND 01
4TH	10140	LYN	ROUND 01
5TH	10140	CBM	ROUND 01
6TH	10140	CPC	ROUND 01
7TH	10140	STE	ROUND 01
8TH	10140	AMI	ROUND 01

ORIGINAL GAME BY TEHKAN LTD.
M$X VERSION BY KRALIZEC 2004

bien algún sprite tenga más de 1 color, puesto que eso es posible en msx2, pero tampoco me voy a poner a desensamblar el código.

La jugabilidad del juego es muy parecida a la del original, o incluso podría decir que la mejora, puesto que la verticalidad de la máquina horizontal provoca que la sensación de velocidad de ascenso de Jack sea mucho mayor y provoca un sentimiento de descontrol. La IA de los enemigos aún siendo básica como la de la máquina está muy bien lograda, con lo que más vale que nos andemos con cuidado porque no habrá lugar en la pantalla donde podramos estar a salvo si nos quedamos más de 15 segundos sin movernos, salvo que pulsemos la pausa, opción que evidentemente no estaba en la arcade como es de suponer.

La música no consta de tantos canales como la original puesto que el chip de audio del MSX es bastante más simple, sin embargo la música original consistía básicamente en una melodía principal que se duplicaba en el fondo en algún otro canal, además de un acompañamiento, lo cuál ha sido reproducido en el MSX con una fidelidad bastante notable. Además, teniendo en cuenta que la música original tenía un toque bastante cómico y que variaba dependiendo de la fase, el jugador no se hartará tan pronto de ellas, a pesar de que desgraciadamente como ocurre en muchos juegos antiguos suele hacerse repetitiva.

Así pues, ya podemos sacar una conclusión. ¿El juego es exacto a la máquina? Sería un engaño decir que sí, sin embargo podemos decir que la fidelidad tiene un porcentaje elevadísimo, puesto que la jugabilidad prácticamente es la misma, la calidad gráfica y de sonido no hacen realmente echar de menos nada del arcade original y la calidad técnica que conjunta todo lo demás es sin duda más que indiscutible, pues no en vano Armando Pérez ha dedicado años y años a la programación del sistema.

¿Quieres jugar a un juego de los de antaño sin necesidad de la propia recreativa y disfrutar como si jugaras a la misma sin apreciar cambios aparentes? Bomb Jack es tu juego, así que sólo te aconsejo que inviertas unos euros de los que se suelen ir en 2 copazos en este juego de inconfundible marca técnica sin duda. En fin, para mí es una lástima no haberle podido sacar ningún defecto técnico notable que pudiera haberse evitado fácilmente, pues me hubiera divertido mucho lanzando unas cuantas puyas al colega Armando. Un saludo a Kralizec y todos los lectores.

David Lucena



MOONSOUND a fondo (2ª parte)

En la anterior entrega de este artículo vimos cómo aprovechar la potencia de la tabla de ondas del chip OPL4. En esta última entrega nos centraremos en la parte menos explotada de la Moonsound: su parte FM.

INTRODUCCIÓN

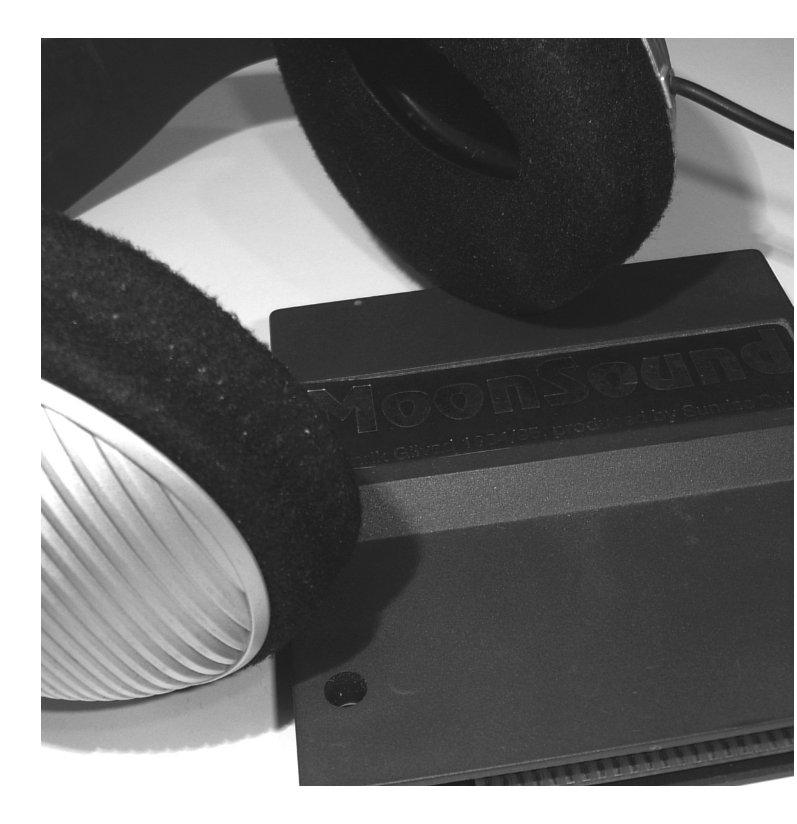
La síntesis FM está presente en el MSX en todos sus estándares de sonido "externo" (léase, no PSG). La FM-PAC contiene un chip OPLL de síntesis FM con instrumentos predefinidos mientras que la Music-Module contiene un OPL1 al que hay que programarle los patches para que suene (esto es, debemos cargar los instrumentos en el chip de algún sitio). La síntesis FM se ha visto ya superada, con creces por otros métodos de síntesis más eficaces como la tabla de ondas y, en ambientes más profesionales, el modelado físico.

Es una pena no aprovechar la parte FM de la Moonsound y más aún sabiendo que puede ser utilizada simultáneamente con la parte de tabla de ondas y así generar timbres más ricos y dinámicos. Si nos fijamos en la parte de tabla de ondas vemos que el sonido apenas puede ser modificado (salvo, claro esta, cambiarlo por otro sonido), mientras que los sonidos FM pueden ser "retorcidos" en tiempo real y generar efectos sumamente ricos sin necesidad de sacrificar en espacio para formas de onda.

LA SÍNTESIS FM

La síntesis FM es un método de síntesis que permite conseguir timbres muy ricos mediante poca circuitería. De la misma manera es un método de síntesis que requiere mucho tanteo y es muy difícil obtener, a priori, simulaciones razonables de instrumentos reales si no se tiene mucha experiencia. El concepto es sencillo: tenemos 2 osciladores a uno lo llamaremos M y al otro C, supondremos que ambos osciladores generan una onda senoidal. El oscilador M modula la frecuencia del oscilador C y lo que escuchamos es la salida del oscilador C.

Si M oscila a frecuencias infrasonoras (por debajo de los 16 Hz) lo que obtenemos es un efecto de vibrato en el que la frecuencia de C percibida "vibra" (algo así como el sonido de las sirenas de policía). Si la frecuencia de M aumenta por encima del umbral de audición los efectos que se producen son bien distintos. Para una señal senoidal normal tenemos "$f=A\cdot\cos(wc\cdot t)$" siendo "A" la amplitud de la señal, "wc" la frecuencia angular (en radianes por segundo) de la señal y "t" el tiempo (en segundos), si introducimos el concepto de modulación FM lo que tenemos a la salida del oscilador C es "$f=A\cdot\cos(wc\cdot t + I\cdot\cos(wm\cdot t))$" siendo A la amplitud del oscilador C (también llamado portadora = "Carrier"), "wc" la frecuencia angular de la portadora, "I" la amplitud del oscilador M (también llamado moduladora = "Modulator") y "wm" la frecuencia angular de ésta la moduladora. Como se puede ver en la ecuación la amplitud de la señal M modula en todo momento la frecuencia generada por el oscilador C.



A "I" también se le denomina "índice de modulación" y viene expresado por "$I=f/fm$" siendo "f" el incremento de frecuencia deseado sobre la portadora y "fm" la frecuencia de la moduladora (nótese que tanto "f" como "fm" denotan frecuencias en herzios, no frecuencias angulares; "I" también se puede expresar en función de frecuencias angulares de la misma forma "$I=w/wm$" ya que "$w=2\cdot PI\cdot f$" y, de la misma manera, "$wm=2\cdot PI\cdot fm$"). Si, por ejemplo, la frecuencia "wc" de la portadora (C) es de 300 Hz y queremos que la señal moduladora (M) varíe la frecuencia de la señal C entre 290 y 310 Hz "f" lo igualaremos a 10.

En la síntesis FM se generan parciales tanto por encima como por debajo de la frecuencia central de la portadora "fc" (utilizaré indistintamente frecuencias angulares y frecuencias herzianas) con pasos de frecuencia equidistantes "fm", esto es, las bandas laterales que se generan en una modulación FM estarán situadas en "$fi=fc$ +- $(i\cdot fm)$" con "$i=0,1,2,3...$",

```
#define  MS_FM_BASE   0xC4
#define  MS_STATUS    MS_FM_BASE
#define  MS_FM_REG1   MS_FM_BASE
#define  MS_FM_DATA1  (MS_FM_BASE + 1)
#define  MS_FM_REG2   (MS_FM_BASE + 2)
#define  MS_FM_DATA2  (MS_FM_BASE + 3)
```

Y detectamos la presencia de la Moonsound leyendo del puerto base:

```
char ms_detect(void) {
   if (in(MS_STATUS) == 0xFF)
      return 0;
   return 1;
}
```

Si definimos, además estas dos rutinas para acceder a los registros de la parte FM del OPL4:

```
#define  MS_WAIT  while (in(MS_STATUS) & 0x01) {}

/* Para escribir en el primer banco de registros de la parte FM */
void ms_fm1_write(unsigned char reg, unsigned char data) {
         out(MS_FM_REG1, reg);
         MS_WAIT;
         out(MS_FM_DATA1, data);
         MS_WAIT;
         return;
}

/* Para escribir en el segundo banco de registros de la parte FM */
void ms_fm2_write(unsigned char reg, unsigned char data) {
         out(MS_FM_REG2, reg);
         MS_WAIT;
         out(MS_FM_DATA2, data);
         MS_WAIT;
         return;
}
```

La inicialización del OPL4 nos quedaría como sigue:

```
void ms_fm_init(unsigned char four_op_mask, unsigned char deep_tremolo,
                              unsigned char deep_vibrato) {
         /* habilita opl3 y opl4 */
         ms_fm2_write(0x05, 0x03);
         /* configura el modo de 4 operadores */
         ms_fm2_write(0x04, four_op_mask & 0x3F);
         /* deshabilita el modo de ritmo y configura la profundidad del trémolo y del vibrato */
         ms_fm1_write(0xBD, (deep_tremolo << 7) | (deep_vibrato << 6));
}
```

Figura 1

luego, en el espectro tendremos infinitas bandas laterales alrededor de la frecuencia central de la portadora "fc" separadas "fm" herzios, las amplitudes de estas bandas laterales vienen determinadas por las llamadas funciones de Bessel y, como dato significativo, decir que a partir de "i=I+2" la amplitud de estas bandas laterales no se considera ya significativa.

Lo cierto es que es un coñazo intentar sintetizar un sonido real mediante FM ya que, como hemos visto, los parámetros que entran en juego son muy difíciles de calcular (empezando por la funciones de Bessel) y el hecho de que se generen infinitas bandas laterales tanto por encima de la frecuencia central de la portadora como por debajo hace que no se pueda controlar mucho es espectro de salida y que haya que ir por tanteo o

guiados por la experiencia. A todo esto se une el hecho de que en el OPL3/OPL4 es posible poner en cascada 4 osciladores en lugar de 2 como hemos visto hasta ahora... mejor ni imaginarse ese escenario desde el punto de vista teórico :-).

LA PARTE FM DEL OPL4

La parte FM del OPL4 es un OPL3. Así de sencillo. Estos de Yamaha no se comieron el tarro y reutilizaron la máscara LSI del YFM262/OPL3 que viene en las entrañables tarjetas "Sound Blaster Pro" y "Sound Blaster 16" para PC.

Siguiendo la notación utilizada en la primera entrega de este artículo, voy a utilizar notación en lenguaje C y voy a utilizar las extensiones "in(dirección)" y "out(direccion, dato)" para el acceso a puertos. Que cada uno luego adapte a su compilador/ensamblador preferido :-). Ni que decir tiene que no voy a dar listados exhaustivos de registros ni datos pormenorizados de la parte FM del OPL4, tan solo intentaré arrojar un poco de luz en algunos conceptos más complicados de la programación del chip. Al igual que definíamos en la anterior entrega:

En la parte FM del OPL4 podemos configurar un total de 36 operadores (osciladores) diferentes. Tenemos 18 canales de dos operadores cada uno y algunos pares de canales puede ser fusionados para obtener canales de 4 operadores. Si numeramos los canales del 0 al 17 y los operadores del 0 al 35 podemos definir las siguientes estructuras de datos para almacenar esta información ->***Figura 2***

La máscara FOUR_OP_X_Y sirve para fusionar los canales X e Y en uno solo y conformar así un canal de 4 ope-radores en X. Si, por ejemplo inicializamos la parte FM con la llamada "ms_fm_init(FOUR_OP_2_5 | FOUR_OP_11_14, 0, 0)" los canales que tendremos disponibles serían: 0, 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17. Como se puede ver, en la lista faltan los canales 5 y 14 ya que estos forman parte ahora de los canales 2 y 11 como segundo par de operadores. Si en la máscara de cuatro operadores pasamos un 0 significará que no queremos fusionar canales y que tendremos 18 canales de 2 operadores cada uno totalmente disponibles del 0 al 17.

Si nos fijamos en la hoja de datos del OPL4 (parte FM) vemos que éste tiene 2 grupos de registros denominados "REGISTER ARRAY 0" y "REGISTER ARRAY 1", al primero de ellos se accede mediante los puertos MS_FM_REG1 y MS_FM_DATA1 mientras que al segundo grupo se accede mediante los puertos MS_FM_REG2 y MS_FM_DATA2. Ambos grupos de puertos son casi idénticos con alguna salvedad en el significado de los primeros registros. El primer grupo de registros accesible desde MS_FM_REG1 y MS_FM_DATA1 permite configurar las celdas operadoras de la 0 a la 17 y los canales del 0 al 8, mientras que el segundo grupo de registros sirve para lo mismo pero con las celdas operadoras de la 18 a la 35 y los canales del 9 al 17.

```
#define  MS_FM_NUM_CHANNELS  18

typedef struct {
    unsigned char mod_op;   /* celda operadora moduladora */
    unsigned char car_op;   /* celda operadora portadOra */
} ms_fm_op_map;

/* este array indica, para cada uno de los 18 canales, qué pares de celdas
operadoras utiliza */

ms_fm_op_map ms_fm_channel_op[MS_FM_NUM_CHANNELS] = {
    {0, 3}, {1, 4}, {2, 5}, {6, 9}, {7, 10}, {8, 11}, {12, 15}, {13, 16},
    {14, 17}, {18, 21}, {19, 22}, {20, 23}, {24, 27}, {25, 28}, {26, 29},
    {30, 33}, {31, 34}, {32, 35}
};

/* máscaras para definir canales con 4 operadores */

#define  FOUR_OP_0_3    0x01
#define  FOUR_OP_1_4    0x02
#define  FOUR_OP_2_5    0x04
#define  FOUR_OP_9_12   0x10
#define  FOUR_OP_10_13  0x20
#define  FOUR_OP_11_14  0x40
```

Figura 2

Para cada celda operadora se define el trémolo, el vibrato, el multiplicador de frecuencia, el key-scaling, el nivel de salida, tiempo de ataque, tiempo de caída, nivel de sostenido, tiempo de liberación y forma de onda. Si echamos un vistazo a la hoja de datos de Yamaha vemos que los registros donde se encuentran estos parámetros están mapeados sobre un intervalo de 22 registros de cada grupo de registros, por ejemplo el tiempo de ataque y el tiempo de caída se configuran en el intervalo de registros 0x20 al 0x35 de cada grupo de registros, mientras que la forma de onda se configura en el intervalo de registros 0xE0 al 0xF5 de cada grupo de registros. Si en cada grupo de registros se configuran 18 celdas operadoras y tenemos 22 registros para cada parámetro en cada grupo de registros, esto significa que habrá 4 registros de esos 22 que no se utilicen. En efecto, los offsets 0x06, 0x07, 0x0E y 0x0F no son utilizados y el offset de las celdas operadoras lo podemos definir de la siguiente forma: ->***Figura 3***

Definimos 18 offsets en lugar de 36, que es el número de celdas operadoras,

```
/* offset de las celdas operadoras */
unsigned char ms_fm_op_offset[18] = {
    0x00, 0x01, 0x02, 0x03, 0x04, 0x05, 0x08, 0x09, 0x0A,
    0x0B, 0x0C, 0x0D, 0x10, 0x11, 0x12, 0x13, 0x14, 0x15
};
```

Figura 3

porque como comentamos antes en el primer grupo de registros (MS_FM_REG1 y MS_FM_DATA1) accedemos a las celdas 0 a la 17, mientras que en el segundo grupo de registros (MS_FM_REG2 y MS_FM_DATA2) accedemos a las celdas 18 a la 35 de la misma manera. Para aclarar dudas veamos como quedaría una rutina que se encargase de configurar una celda operadora: **->*Figura 4***

```
void ms_fm_set_op_patch(unsigned char cell, fm_op *op) {
    unsigned char o = 0;

        /*
        si 0 <= celda <= 17 ---> escribimos en el primer grupo
de registros MS_FM_REG1 y MS_FM_DATA1
        si 18 <= celda <= 35 ---> escribimos en el segundo
grupo de registros MS_FM_REG2 y MS_FM_DATA2
        */
    if (cell > 17) {
        cell -= 18;
        o = 2;
    }
    /* am-vib */
    out(MS_FM_REG1 + o, 0x20 + ms_fm_op_offset[cell]);
    MS_WAIT;
    out(MS_FM_DATA1 + o, op->am_vib);
    MS_WAIT;
    /* ksl-level */
    out(MS_FM_REG1 + o, 0x40 + ms_fm_op_offset[cell]);
    MS_WAIT;
    out(MS_FM_DATA1 + o, op->ksl_level);
    MS_WAIT;
    /* attack-decay */
    out(MS_FM_REG1  + o, 0x60 + ms_fm_op_offset[cell]);
    MS_WAIT;
    out(MS_FM_DATA1 + o, op->attack_decay);
    MS_WAIT;
    /* sustain-release */
    out(MS_FM_REG1 + o, 0x80 + ms_fm_op_offset[cell]);
    MS_WAIT;
    out(MS_FM_DATA1 + o, op->sustain_release);
    MS_WAIT;
    /* waveselect */
    out(MS_FM_REG1 + o, 0xE0 + ms_fm_op_offset[cell]);
    MS_WAIT;
    out(MS_FM_DATA1 + o, op->wave_select);
    MS_WAIT;
}
```

Figura 4

De forma parecida se encuentran mapeados los canales en la parte FM del OPL4. Cada canal posee un F-Number, una octava (o bloque en nomenclatura Yamaha), la cantidad de realimentación que tiene el primer operador y el algoritmo de conexión entre los operadores. Cada uno de estos intervalos de registros ocupa 9 posiciones en cada grupo de registros; una posición por cada canal. Esto es, para configurar el canal 0 usamos el offset 0 en el primer grupo de registros, para configurar el canal 7 usamos el offset 0 en el primer grupo de registros, mientras que, por ejemplo, para configurar el canal 11 usamos el offset 2 en el segundo grupo de registros. Para comprenderlo mejor, veamos un poco de código: **->*Figura 5***

He separado la configuración del canal en dos funciones separadas. Es la segunda la que dispara realmente la nota (ver bit KeyOn en el intervalo de registros 0xB0 al 0xB8) y podrá ser llamada repetidas veces sin tener que escribir cada vez al intervalo de registros 0xF0-0xF8 la realimentación y el algoritmo de conexión de las celdas, algo que sólo cambiaremos de forma eventual a lo largo de la ejecución de una melodía (si es que lo cambiamos). El bit 0 del byte "feedback_connection" define el tipo de algoritmo de síntesis utilizado: un 0 indica que vamos a usar síntesis FM (el primer operador modula el segundo operador) mientras que un 1 indica que vamos a utilizar síntesis aditiva (no hay modulación, la salida se obtiene sumando las salidas de ambas celdas operadoras). En el caso de que estemos configurando un canal de 4 operadores, podremos elegir un algoritmo de un total de 4 ya que el número del algoritmo se obtiene combinando los bits CNT de los dos canales fusionados. Para más detalles échale un vistazo a la hoja de datos de Yamaha.



```
void ms_fm_set_channel(unsigned char channel, unsigned char feed
back_connection) {

   unsigned char o = 0;

         /* de forma parecida a cuando configuramos las celdas, en
este
         caso determinamos a qué grupo de registros debemos acced-
er       en función del canal */
   if (channel > 8) {
      channel -= 9;
      o = 2;
   }
   out(MS_FM_REG1 + o, 0xC0 + channel);
   MS_WAIT;
   out(MS_FM_DATA1 + o, 0xF0 | feedback_connection);
   MS_WAIT;
}

void ms_fm_start_channel(unsigned char channel, unsigned int
f_number, unsigned char block) {

   unsigned char o = 0;

   if (channel > 8) {
      channel -= 9;
      o = 2;
   }
   out(MS_FM_REG1 + o, 0xA0 + channel);
   MS_WAIT;
   out(MS_FM_DATA1 + o, f_number & 0x00FF);
   MS_WAIT;
   out(MS_FM_REG1 + o, 0xB0 + channel);
   MS_WAIT;
     out(MS_FM_DATA1 + o, 0x20 | ((block & 0x07) << 2) |
(f_number        >> 8));
   MS_WAIT;
}
```

Figura 5

Para detener la ejecución de un canal nada más fácil que poner su bit KeyOn a 0: ->***Figura 6***

```
void ms_fm_stop_channel(unsigned char channel) {

   unsigned char o = 0;

   if (channel > 8) {
      channel -= 9;
      o = 2;
   }
   out(MS_FM_REG1 + o, 0xB0 + channel);
   MS_WAIT;
   out(MS_FM_DATA1 + o, 0x00);
   MS_WAIT;
}
```

Figura 6

Para tocar una nota en un canal determinado debemos dar el F-Number y el bloque (la octava). El número de bloque se corresponde directamente con la octava de la nota (0 al 7) mientras que el F-Number se corresponde con la frecuencia de la nota en función de un reloj y un divisor interno que tiene el OPL4. Afortunadamente Yamaha aporta en su hoja de datos la correspondencia entre las notas musicales y los F-Number:->***Figura 7***

De esta manera si queremos tocar el SOL en la tercera octava del piano en el canal 0 lo que haríamos sería "ms_fm_start_channel(0, NOTE_G, 3);" (nótese que utilizo notación sajona para las notas musicales: C=Do, D=Re, E=Mi, F=Fa, G=Sol, A=La, B=Si y SUS significa 'sostenido').

LOS PATCHES

Hasta aquí todo muy bonito pero lo cierto es que ponerse a editar parámetros de celdas y canales hasta conseguir el sonido que queremos o por lo menos una aproximación al mismo puede costarnos la vida o, por lo menos, la jubilación. Afortunadamente hay gente muy lista por ahí que ha hecho un montón de patches (definiciones de instrumentos) FM para los chips OPL de Yamaha ;-). Existen varios formatos para almacenar los instrumentos FM, pero el más utilizado sin duda es el formato SBI (Sound Blaster Instrument) que permite almacenar tanto patches de 2 operadores como de 4 operadores.

El formato SBI es un formato sumamente sencillo en el que cada registro almacena la fotografía de los registros del chip OPL, lo cual facilita enormemente la carga. En http://thorkildsen.no/faqsys/docs/sbi-info tenemos una descripción pormenorizada del formato SBI para instrumentos de 2 operadores, si el fichero SBI almacena instrumentos de 4 operadores la estructura es muy similar y lo único que cambia es la cadena de caracteres de la cabecera de cada instrumento que pasa a ser "4OP" en lugar de "SBI" o "2OP" y la sección de los datos se hace un poco más grande para albergar los parámetros de las 2 celdas adicionales.

Al igual que hicimos en la anterior entrega vamos a echar mano del código fuente del proyecto ALSA (Advanced

```
#define NOTE_C      346
#define NOTE_C_SUS  367
#define NOTE_D      389
#define NOTE_D_SUS  412
#define NOTE_E      436
#define NOTE_F      462
#define NOTE_F_SUS  490
#define NOTE_G      519
#define NOTE_G_SUS  550
#define NOTE_A      582
#define NOTE_A_SUS  617
#define NOTE_B      654
```

Figura 7

Linux Sound Architecture) para trabajar con los ficheros SBI. Hay un paquete denominado "alsa-tools" que contiene una herramienta llamada "sbiload" que, espero, ya hayas adivinado para qué sirve :-). "sbiload" es de un programador llamado Uros Bizjak y está licenciado bajo GPL (las alsa-tools se pueden encontrar en ftp://ftp.alsa-project.org/pub/tools mientras que de la página del autor se puede bajar el sbiload de forma aislada, en http://www.kss-loka.si/~uros/sbiload.html). He adaptado la rutina load_sbi de sbiload.c para poder compilarla con el SDCC para MSX-DOS ;-) -> ***Figura 8***

Como podemos ver, esta rutina es capaz de leer ficheros SBI con instrumentos tanto de 2 como de 4 operadores. Como primer parámetro recibe el handle del fichero SBI, como segundo parámetro, el tipo de fichero (SBI_FILE_TYPE_2OP ó SBI_FILE_TYPE_4OP) y como tercer parámetro un puntero a un array de estructuras de tipo "fm_inst" donde volcará los patches (NOTA: las funciones memcmp y memset las he tenido que implementar yo mismo aparte ya que no vienen con la librería de C del Z80 para el SDCC). En el paquete sbiload viene, además del código fuente, cuatro ficheros en formato SBI: dos con extensión ".sb" y dos con extensión ".o3". "std.sb" contiene los patches de los 128 instrumentos

```
#define  DATA_LEN_2OP       16
#define  DATA_LEN_4OP       24
#define  FM_PATCH_OPL2      0x01
#define  FM_PATCH_OPL3      0x02

/* cabecera */
typedef struct {
    char key[4];
    char name[32];
} sbi_header;

/* instrumento SBI */
typedef struct {
    sbi_header header;
    char data[DATA_LEN_4OP];
} sbi_inst;

/* operador */
typedef struct {
    unsigned char am_vib;
    unsigned char ksl_level;
    unsigned char attack_decay;
    unsigned char sustain_release;
    unsigned char wave_select;
} fm_op;

/* instrumento OPL2/OPL3 */
typedef struct {
    unsigned char type;        /* FM_PATCH_OPL2 ó FM_PATCH_OPL3 */
    fm_op op[4];
    unsigned char feedback_connection[2];
    unsigned char echo_delay;
    unsigned char echo_atten;
    unsigned char chorus_spread;
    unsigned char trnsps;
    unsigned char fix_dur;
    unsigned char modes;
    unsigned char fix_key;
} fm_inst;
```

Figura 8

```
/* offsets para los parámetros dentro del fichero SBI */
#define  AM_VIB           0
#define  KSL_LEVEL        2
#define  ATTACK_DECAY     4
#define  SUSTAIN_RELEASE  6
#define  WAVE_SELECT      8

/* offset para cada instrumento SBI */
#define  CONNECTION  10
#define  OFFSET_4OP  11

char load_sbi(char fd, unsigned char file_type, fm_inst *fmi) {
    int prog;
    unsigned char i;
    sbi_inst sbi_instrument;
    char type;
    int data_size = (file_type == SBI_FILE_TYPE_4OP) ? DATA_LEN_4OP : DATA_LEN_2OP;

    printf("Loading SBI...\n\r");
    for (prog = 0; prog < MAX_INSTRUMENTS; prog++) {
        /* leemos la cabecera de cada instrumento */
        if (read(fd, &(sbi_instrument.header), sizeof(sbi_header)) < sizeof(sbi_header))
            return 1;
       if (!memcmp(sbi_instrument.header.key, "SBI\032", 4) || !memcmp(sbi_instrument.header.key, "2OP\032", 4))
            type = FM_PATCH_OPL2;
        else if (!memcmp(sbi_instrument.header.key, "4OP\032", 4))
            type = FM_PATCH_OPL3;
        else
            return 0;
        printf("%03d - '%s'\n\r", prog, sbi_instrument.header.name);
        /* leemos los datos */
        if (read(fd, sbi_instrument.data, data_size) < data_size)
            return 0;
        memset((char *)fmi, 0, sizeof(fm_inst));
        fmi->type = type;
        for (i = 0; i < 2; i++) {
            fmi->op[i].am_vib = sbi_instrument.data[AM_VIB + i];
            fmi->op[i].ksl_level = sbi_instrument.data[KSL_LEVEL + i];
            fmi->op[i].attack_decay = sbi_instrument.data[ATTACK_DECAY + i];
            fmi->op[i].sustain_release = sbi_instrument.data[SUSTAIN_RELEASE + i];
            fmi->op[i].wave_select = sbi_instrument.data[WAVE_SELECT + i];
        }
        fmi->feedback_connection[0] = sbi_instrument.data[CONNECTION];
        if (type == FM_PATCH_OPL3) {
            for (i = 0; i < 2; i++) {
                fmi->op[i + 2].am_vib = sbi_instrument.data[OFFSET_4OP + AM_VIB + i];
                fmi->op[i + 2].ksl_level = sbi_instrument.data[OFFSET_4OP + KSL_LEVEL + i];
                fmi->op[i + 2].attack_decay = sbi_instrument.data[OFFSET_4OP + ATTACK_DECAY + i];
                fmi->op[i + 2].sustain_release = sbi_instrument.data[OFFSET_4OP + SUSTAIN_RELEASE + i];
                fmi->op[i + 2].wave_select = sbi_instrument.data[OFFSET_4OP + WAVE_SELECT + i];
            }
            fmi->feedback_connection[1] = sbi_instrument.data[OFFSET_4OP + CONNECTION];
        }
        fmi++;
    }
    return 1;
}
```

Figura 8

del estándar General MIDI en formato de 2 operadores, mientras que "std.o3" contiene los mismos instrumentos en formato de 4 operadores (más fieles a los instrumentos reales). "drums.sb" y "drums.o3" contienen los patches de los instrumentos de percusión del estándar General MIDI en formato de 2 y 4 operadores respectivamente.

Para simplificar la carga de patches en la Moonsound podemos utilizar la siguente función: ->***Figura 9***

De esta forma, tras cargar, por ejemplo el fichero "std.sb" podremos hacer un: ->***Figura 10***

Para cargar un Xilófono en el canal 0 y dejarlo listo para ejecutarlo con un "ms_fm_start_channel" (en ***http://www.midi.org/about-midi/gm/gm1sound.shtml*** tenemos una definición de los instrumentos del estándar General MIDI 1 y vemos que el xilófono es el instrumento 14, en nuestro caso como empezamos de 0, será el 13).

```
ms_fm_load_2op_inst(0, &(palette[13]));
```

Figura 10

```
void ms_fm_load_2op_inst(unsigned char channel, fm_inst *fmi) {
    unsigned char car = ms_fm_channel_op[channel].car_op;
    unsigned char mod = ms_fm_channel_op[channel].mod_op;

    ms_fm_stop_channel(channel);
    ms_fm_set_op_patch(mod, &(fmi->op[0]));
    ms_fm_set_op_patch(car, &(fmi->op[1]));
    ms_fm_set_channel(channel, fmi->feedback_connection[0]);
}
```

Figura 9

CONCLUSIÓN

El OPL4 está de vicio y con un poco de paciencia podemos hacer verdaderas maravillas con él. La utilización simultánea de instrumentos de tabla de onda junto con instrumentos de síntesis FM permite a la Moonsound generar sonidos dignos de un sintetizador de potencia media. Quizá se echa en falta mayor cantidad de RAM para nuestras propias ondas y que los instrumentos que vienen en la tabla de ondas sean un poco más fieles a los reales (que podrían serlo).

En la página http://msx.gabiot.com pondré todos los códigos fuente de los dos artículos y cualquier duda/sugerencia/corrección será bien recibida en avelinoherrera@hotpop.com . Ya no tienes excusa para no dar soporte a la Moonsound en tus programas y juegos ;-).

Un saludo a todos.



Avelino Herrera

OSS 2005

Al contrario de lo que apuntaban los rumores el año pasado, el edificio donde se ha estado organizando el encuentro anual de MSX de Oss en sus últimas fechas no ha sido derribado todavía. Por este motivo ha vuelto a celebrarse allí, en el mismo emplazamiento que el año anterior. Esto es bueno ya que el edificio tiene una atmósfera que consigue que las reuniones de Oss recuerden a las grandes ferias holandesas de fin de la década de los ochenta y principio de los noventa.

Aunque es indiscutible que es un encuentro mucho menor, tanto en tamaño físico como en número de visitantes, es todavía un encuentro agradable. Es increíblemente un encuentro mucho más real, más MSX, que la feria de Tilburg, abandonada en 2004. Sí, abandonada por la propia organización de Tilburg, CGV, quienes habían perdido todo el interés que tiempo atrás tuvieran en el MSX. Por todo esto no habrá una nueva feria de Tilburg para años venideros.

Volviendo a Oss, como siempre, la entrada fue gratuita. El encuentro fue organizado por el MSX-NBNO, con residencia en la misma ciudad. Hicieron un trabajo fantástico. Se vendió nuevo material como "The Lost World" en su versión compatible Moonsound y BombJack. Este último fue distribuido en Holanda a través de Bitwise.



Los chicos de Darkstone trajeron algunos MSX2 "tuneados". Podía verse un Philips NMS8245 y también una versión brillante del mismo modelo.



Estuvieron vendiendo su lanzamiento reciente "Bounce Mania".

Los chicos de OpenMSX estaban también allí. Por una parte mostraban el OpenMSX en sus ordenadores portátiles bajo Linux o MacOS X y por otra estuvieron desarrollando "in situ" el emulador. Habían comenzado el soporte GFX9000 para OpenMSX consiguiendo de esta manera una nueva característica que lo mantiene como uno de los mejores emuladores de MSX.

Como es habitual también se podía encontrar el stand del MSX Resource Center (MRC) quienes mostraron Cipher, un nuevo RPG en desarrollo bajo el motor del Dante 2.

Otro de los temas del día fue la entrega de varios premios debidos a la participación en alguna que otra competición. El MSX Resource Center había organizado el "Bombaman Edit Challenge". El primer premio se lo llevó Vincent van Dam con su nivel "Not my cup of tea" (No mi copa de té). El segundo premio recayó en Frederik Boelens con su



"Thousand bombs and grenades" (Miles de bombas y granadas). Albert Beevendorp ganó el tercer premio con "Bifi's Bombamania".

El jurado para este certamen estuvo compuesto principalmente por Jesús Pérez Rosales, quien viajó desde España para acudir al encuentro de Oss. También estuvieron allí Bas Kornalijnslijper y su compañera Ditta con su recién nacida hija Quintie. Posiblemente ella haya sido la más joven visitante en la historia de los encuentros de Oss.

En resumen, el encuentro de Oss fue, como de costumbre, un encuentro muy interesante y con un buen número de visitantes. La comunidad holandesa de MSX espera que Oss volverá en 2006, ya que está comenzando a ser un buen reemplazo para la feria de Tilburg...

Jan Lukens











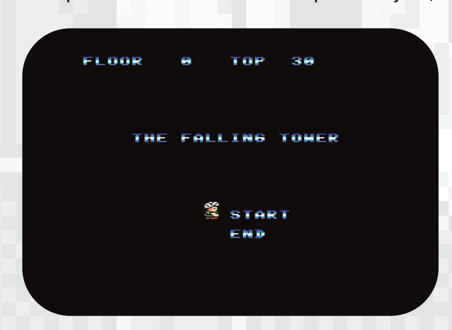
Software Amateur

En esta nueva sección vamos a ir comentando software que se hace para nuestro sistema en cualquier parte del mundo, ya sean versiones finalizadas o proyectos que están en proceso o que simplemente se han quedado en el camino.

THE FALLING TOWER

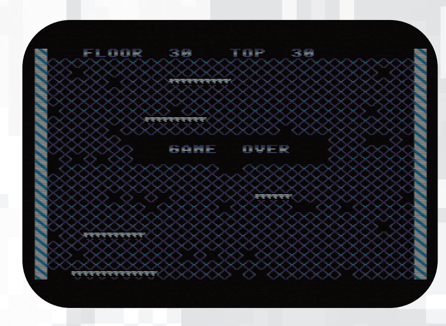
Casa : Royal Panda, 1997
Música : FM-PAC
Tipo : Habilidad
Sistema : TURBO R (MSXDOS2)

Este programa se dio a conocer durante la última época de las reuniones de Badalona allá por finales del año 2001, pero como apreciamos en su fecha de realización ya tiene unos cuantos añitos. Parece ser que no es exclusivo de nuestro sistema ya que hay varias versiones para PC. En fin, que lo rescatamos porque desde entonces no me ha parecido verlo comentado en ninguna publicación y creo que se lo merece por calidad.
Es un juego muy simple, tan sencillo como ir haciendo saltar de plataforma en plataforma a nuestro personajillo,



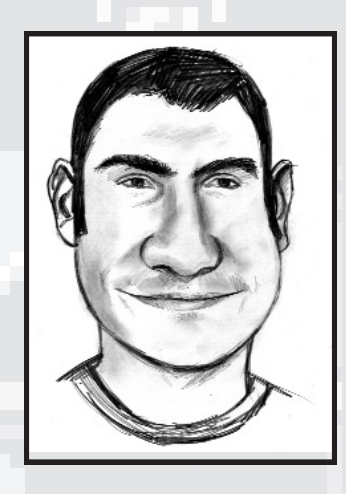






vestido con un atuendo árabe, lo más alto posible hasta que el scroll de la pantalla acabe por atraparnos. Al principio cuesta pillarle el truquillo a los saltos pero una vez que lo conseguimos la adicción se hace interminable. Pocos juegos he visto que cuando acabas la partida te enganchen tanto como éste para volver a jugar de nuevo. La gracia reside en que en cada nueva partida las plataformas están colocadas de forma aleatoria con lo que eso de memorizar el mapeado ya te puedes ir olvidando.
Los gráficos son muy sencillos, el scroll es fantástico, se va acelerando a medida que vamos subiendo y no da respiro. Decir que es instalable en HD y que el récord queda salvado en un archivo adjunto, Ideal para piques con otro amigo. Si todavía no lo conoces, ¿ a qué esperas para probarlo?

http://mmm.uec.ac.jp:8081/club/koken/~kudoh/soft/jump2.html



Roberto Álvarez

BRAIN DRIVE

Casa : Zer0 Frame, 1996-1998
Música : FM-PAC
Tipo : Lucha
Sistema : TURBO R

Es emocionante descubrir juegos de la calidad de Brain Drive entre la multitud de software amateur japonés disponible por internet. Aunque este juego, tipo Street Fighter, no está completamente acabado (falta el modo "story" y la mitad de los personajes), es de agrade-





cer que los autores lo dejaran en un estado completamente jugable.

En el sencillo (y "estelar") menú principal, además de la sección "Option", tenemos la opción de empezar a jugar en modo "VS". Pulsando en ésta, pasamos a la pantalla de selección de personajes. Podemos visualizar 8 diferentes, pero sólo podremos escoger uno de los tres primeros o el último. Aunque la pantalla es sencilla, el diseño de los luchadores y la música (ojo! que el músico es Naruto) hacen que el juego ya prometa.

El modo "VS" es para 1 o 2 jugadores, pero eso no lo podemos seleccionar hasta la propia pantalla de lucha. En esta pantalla, pulsando en F1 o F2, cambiaremos de manual a CPU el control del primer y segundo jugador respectivamente.

En cuanto a los controles, además de los cursores y las teclas "M" (patada) y "N" (puñetazo), los dos puertos de joystick son soportados (además puedes abandonar con ESC y pausar con KANA).

Rápidamente podrás admirar la velocidad, agilidad y suavidad de movimientos de los diferentes luchadores. Son espectaculares hasta sus golpes sencillos, pero los especiales (mediante combinación movimientos) son verdaderas escenografías de baile de salón.

En cuanto a los movimientos especiales, en el archivo README.TXT que acompaña al juego, encontrarás (en japonés, claro) toda la información que necesitas.

En el apartado gráfico, lo más destacable son los luchadores y sus ataques ya que el escenario se nota "provisional".

Para que el ritmo no decaiga y ambientar la partida, una buena melodía FM y unos efectivos efectos en PSG, dejan en un buen nivel al apartado sonoro.
En la pantalla de opciones, podremos personalizar algunos de los parámetros de los luchadores, así como el nivel de habilidad del modo CPU y la velocidad general del juego.





¿Te gustan los juegos de lucha? ¿Tienes un Turbo R? ¿Necesitas liberar adrenalina dando guantazos (virtuales) a diestro y siniestro? ¿Sí? ¡Pues ya estás cargando Brain Drive! No te vas a arrepentir.

Si no tienes el Brain Drive, consulta Flash News de MSX Review Nº 2: http://msxreview.cjb.net/ o visita:

http://ww3.tiki.ne.jp/~ri-msx/zero/bd.htm

GALMOON

Casa : Maron Team & Bug System, 2001
Música : PSG
Tipo : Tablero-RPG
Sistema : MSX2

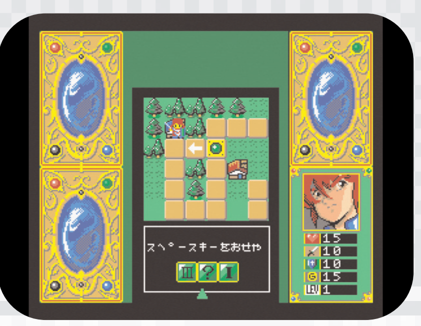
¡Enfúndate tu armadura! ¡Toma tu espada y tu escudo! ¡La joven princesa ha sido raptada por el malvado caballero brujo y debes partir en su rescate!
Éste es (más o menos) el argumento de Galmoon, otro buen juego amateur japonés descubierto gracias al buscador Baboo.

La mejor forma de describir la tipología de Galmoon es comparándolo a la genial y original saga de los Rune Master de Compile, aunque tiene algunas características diferenciadas.
Maron Team nos presenta un juego bien acabado, cuidando los detalles, y por encima de todo, con un nivel gráfico sorprendente.

Después de una simpática animación de bienvenida con los logos de los autores y un scroll de texto vertical con la historia, veremos la pantalla del título, que nos da paso al juego directamente.

La parte central de la pantalla del juego contiene una porción del mapa que nuestro aventurero debe recorrer para llegar a la morada del enemigo final. El espacio de los lados, en sendas colum-





nas, queda reservado principalmente para los gráficos y el estado del protagonista y de los enemigos que nos irán saliendo al paso.

El mapa está dividido en casillas que se van avanzando según el valor que nos salga en una especie de ruleta al pulsar space. Podremos avanzar como máximo 3 casillas en cada turno, aunque en la ruleta también hay un interrogante que en algún caso puede hacernos retroceder.

Después de un movimiento, es posible que nos salga a nuestro encuentro un enemigo: el mapa desaparece y la pantalla cambia al modo batalla: una batalla de cartas. En lugar de dados, los ataques y defensas se realizan lanzando cartas. En un principio cada oponente tiene 5 cartas, todas del revés. Debemos seleccionar una de ellas al azar. Nos pueden salir cartas de ataque o de defensa, y en tal caso, la acción se ejecuta inmediatamente. También nos puede salir una carta de suma o resta de puntos extra, en este caso, debemos seleccionar más cartas hasta que nos salga una de ataque o defensa. Los puntos que acompañan a las cartas de ataque y defensa (y los extra que se acumulan) se suman (o multiplican) a los puntos de estado del personaje y esa es la fuerza del ataque al adversario (o la defensa acumulada). Cuando se acaban las 5 cartas, salen otras tantas y así hasta que alguien agote sus puntos de vida (no, no es posible huir de una lucha). Si resultas vencedor, siempre recuperarás tu máximo nivel de vida al volver al mapa.

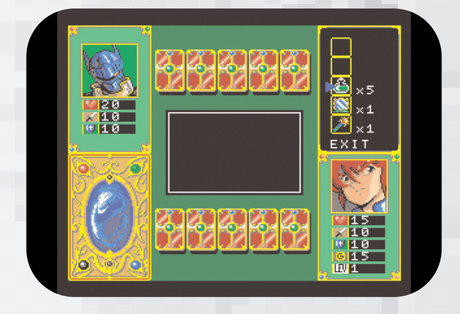
Durante las luchas, pulsando return se accede al menú de objetos: La pócima restaura nuestros puntos de vida. El espejo nos descubre por un instante nuestras cartas y rápidamente vuelven a ponerse del revés. El cetro mágico duplica el valor de la carta que seleccionemos a continuación.

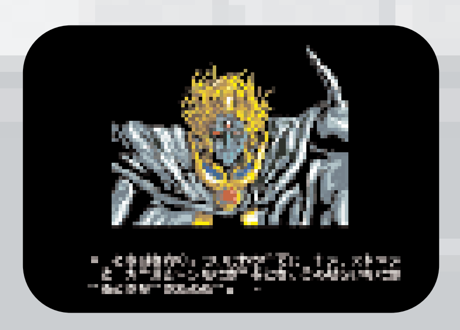
A lo largo del recorrido, hay casillas en las que hay aldeas. Si nuestra tirada nos deja exactamente en su casilla, podremos descansar en ellas y equiparnos. Podremos comprar espadas, escudos y los objetos útiles en las luchas. Además, seleccionando "smile" (¡y pagando, claro!) podremos aumentar el nivel máximo de nuestros puntos de vida.

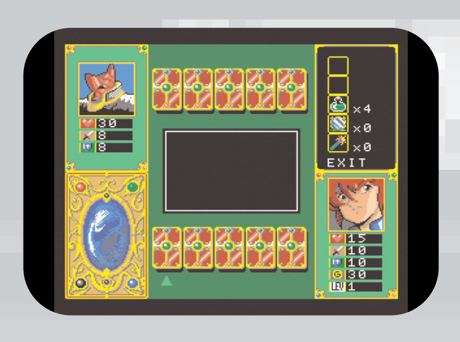
La longitud del mapa es relativamente corta comparándola con nuestra referencia de los Rune Master. Por tanto, no os costará mucho llegar al final.
Os animo a que le dediquéis un rato (20 minutos) y lleguéis al enemigo final. Si le vencemos, podremos ver una demostración final con muy buenas secuencias gráficas. Sin duda, muy recomendable.

Para descargar Galmoon, consulta Flash News de MSX Review Nº 2:
http://msxreview.cjb.net/ o visita:

http://homepage2.nifty.com/tenpurako/

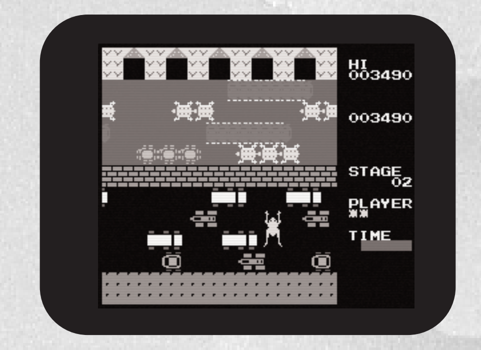








KONAMITECA





RC704
16 Kb ROM
Konami 1983

Directamente desde los salones recreativos Konami nos trae el famoso juego en una versión para el MSX, y ésta llega dos años después de que la original obtuviese un gran éxito en la calle.

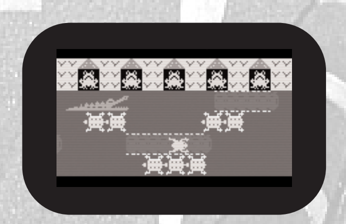
Como podemos intuir por el nombre, en este juego los personajes principales son ranas (frog en inglés) y su misión consiste en cruzar una concurrida carretera y un peligroso río hasta llegar a su hogar; toda una familia de ranas, cinco en total, tiene que lograr llegar hasta allí para completar el nivel. La misión no es sencilla ya que las ranas tienen su particular modo de moverse y para acabarlo de complicar todo, la ranas no puede estar mucho tiempo fuera de su hogar, así que cada una de ellas dispone de 30 segundos aproximadamente para llegar antes de morir asfixiadas.

La autopista

Un lugar peligroso para las ranas, sin duda; multitud de locos al volante y camiones de gran tonelaje podrían dejar a éstas más planas que el papel de fumar. La autopista es de tres carriles y en los primeros niveles podemos ver qué diferente tráfico corre por ellos: generalmente los camiones van por el carril más lento (izquierda) y los turismos utilizan los otros dos. En niveles más avanzados el diferente tipo de tráfico aparece de forma más aleatoria.

El rio

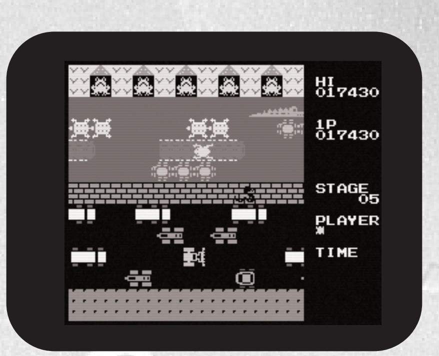
Este lugar es más familiar pero las ranas tienen que cruzarlo sin caer al agua, así que irán saltando sobre los troncos que flotan río abajo y sobre las tortugas que nadan por él. Hay que ir con cuidado porque en niveles superiores las tortugas se sumergen y emergen constantemente y además un cocodrilo hará aparición.



Enemigos

La rana pesada

Ésta aparece para complicar la vida a nuestras ranas cuando andan faltas de tiempo. La encontraremos saltando sobre los troncos del río. Si nos alcanza, nuestra rana morirá.



Serpientes

La serpiente aparece en niveles superiores y lo hace en la mediana que separa la autopista del río. Se encargará de que las demás ranas no descansen mucho tiempo allí y que salgan huyendo rápidamente.

El Cocodrilo

El rey del río. Vigilará frente a los nidos de ranas para ver si cae algo. Las ranas pueden utilizar su enorme cuerpo para saltar por encima de él, como si de un tronco más se tratase, ¡pero ojo!, si la rana permanece sobre su mandíbula cuando el cocodrilo abra su boca, acabará convirtiéndose en un pequeño manjar para éste.

El juego es divertido pero al poco tiempo se hace repetitivo. Los gráficos son sencillos pero son claros y coloridos. No se puede hablar muy bien de la música ya que solamente podemos escuchar unos pocos efectos de sonido sobre el silencio.



MADRISX & RETRO 2005

Madrisx & Retro 2005
Según Jon Cortázar

El despertador sonó aquel día a las cuatro de la mañana, mucho antes de lo normal para ser un sábado: pero hoy es un día especial. Me levanto de la cama un tanto adormilado y me dirijo a la cocina para prepararme un café. Con la taza humeante en la mano me acerco a la sala, donde un par de mochilas, alguna bolsa de plástico con cables y una tele de cocina (todo muy bien apilado el día anterior) me confirma que hoy es el día: ¡volvemos a MadriSX!. Con esa ilusión rondándome la mente, voy cargando el coche en tres viajes. Cuando ya tengo todo listo, le doy un besito a mi mujer y bajo silbando alguna cancioncilla de juego de Konami mientras llego al coche. ¡Ahora, a recoger a la tropa!.

¡Que oscuro y frío estaba Bilbao a esas horas mañaneras!. Menos mal que con los ánimos que llevaba encima me daba igual incluso las heladas y la nieve que anunciaban para el camino. Sólo esperaba que todo saliera bien y que pudiéramos enseñar a la gente nuestro trabajo y, de paso, comprarme algún cartucho, cómo no. Y así, sin darme cuenta, llegué a Sestao, donde recogí a Iban, y a Barakaldo, donde se nos unió Andoni: esta pareja de MSXeros de pro se decidió a ayudarme con todo este embrollo de la RU... es que una reunión de usuarios es mucho trajín para uno solo, y este año mi socio Edu estaba "missing in action" en algún recóndito lugar de las bretañas.

Pues nada, ¡hacia Madrid!. Tras una discusión acerca de los precios de los cartuchos de Konami de segunda mano, repasar la escena española y extranjera, comentar los proyectos más secretos de Karoshi Corp. y soportar los ronquidos de Iban (¡ese russo!), nos plantamos en el centro cultural El Greco, sanos y salvos. Era la hora de descargar el coche para empezar el montaje de la mesa que se nos adjudicó para Karoshi y desear que todo funcionara bien. Y, tras una serie de problemillas de última hora, teníamos nuestra pancarta colocada, flyers amontonados sobre nuestras nuevas creaciones, dos monitores con sendos MSX ejecutando nuestros juegos y dos gunsticks calentitas para quien quisiera saborear la emoción de la caza: ¡todo estaba listo por fin para pasar la jornada!. ¡Qué empiece MadriSX!.

Y es que la gente empezó a llenar la estancia desde la primera hora. Se notó el aumento de afluencia de público este año, así que cuando la organización desveló al final la cifra de visitantes ya nos esperábamos que iba a ser muy alto. Mi sonoro aplauso para la organización del evento que hizo un trabajo formidable, destacando a Rafa, que desde que nos adjudicó la mesa hasta que nos marchamos nos ayudó amablemente pese a estar hasta arriba de trabajo con todo el mundo. Así que, con toda esa gente copando el local, se procede a presentar cada uno de los stands por megafonía... yo presenté el trabajo de Karoshi Corp. como pude y, tras el trago, me dispuse a dejar en manos de Iban y Andoni el stand con el fin de darme un garbeo por todas las mesas, a ver que es lo que descubría por ahí.

Al primero que vi por ahí danzando fué a Martos, que estaba agazapado en una mesa con sus recopilaciones de PDFs de revistas. ¡Pues nada, a comprarle el de la Input MSX, para terminar la colección!. Estuvimos un rato charlando, y quedamos para más tarde para pasar a formato CAS alguna cinta original rara que había traído para tal efecto. Cerquita me encontré con Roberto, de TNI, con quien me eché buenas risas a lo largo de la jornada: y es que es un tío muy majo... no hicimos más que molestarle para que nos pasara de su PC portátil a un disquette, de un pen drive a una MegaFlash... aún así se animó a enseñarme un montón de cosas en su ordenador que, como no se si son de dominio público o no, voy a ser un tanto discreto y voy a omitirlas. Lo cierto es que hicimos buenas migas y que surgieron ciertas promesas de colaboración conjunta que prometo que no



Acción sin límites con las Gunstick



Cartel sobre entrada al recinto

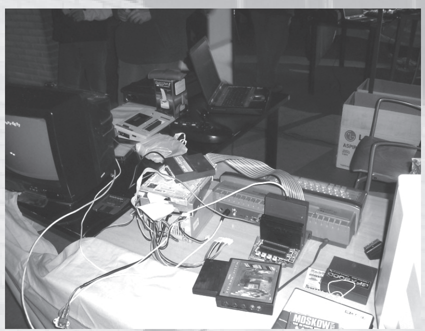

Multitud de expositores se dieron cita en el encuentro

quedarán en el tintero. Además estuve con mucha más gente, que no paso a listar porque me quedaría sin espacio, aunque no puedo dejar de destacar la presencia de Sapphire en nuestro stand, que demostró que las gunsticks funcionaban como un reloj no dejando un solo pato con vida y a BodyHammeR, que se lo pasó muy bien pese a sus problemas con la reserva del hotel. Incluso, más tarde, nos unimos todos en el stand de Karoshi, que pareció por un momento el centro neurálgico del frikismo del MSX. Y eso sin contar a mis dos compañeros, Iban y Andoni, que vienen de la desaparecida publicación Lehenak. A todos los que estuvieron allí, mi abrazo y agradecimiento, así como a los múltiples visitantes que conocían el trabajo de Karoshi Corp. y se acercaron a charlar conmigo. Por lo demás, y a parte de Potato Storm y de Desgalitxat, con sus cuadros, camisetas y demás items, poco MSX más que contar. Mucho spectrumero, mucho aparato raro en el Museo de los 8 bits, mucha compra de segunda mano de todas las consolas imaginables y mucha presencia de las Dreamcasts en la zona MadriDC, donde andaban trasteando con emuladores y demás para la blanquita de SEGA.

Esto es lo que me dejó este pasado MadriSX 2005: buenos recuerdos. La gente con la que estuvimos charlando, las risas que nos hicimos Iban y yo en la comida (¡pies negros!), hasta la recogida mientras nos despedíamos del personal y el viaje de vuelta, discutiendo sobre si los nuevos juegos para MSX deben ser freeware o no, mientras escuchamos en el coche una recopilación de músicas de juegos de Konami. Y eso es lo que debe ser. Tal y como entiendo yo las reuniones de usuarios a día de hoy, donde nuestro trabajo y el de el resto de expositores se desarrolla prácticamente en la red, las reuniones de usuarios sirven para acercar a la gente físicamente nuestra afición y nuestro trabajo. Pero también nos sirve a nosotros, los desarrolladores, para conocernos en persona y poner en común nuestras inquietudes fuera de nuestras frías pantallas y de forma más directa. En la época de Internet y de la comunicación buscamos, más que nunca, el acercamiento real.

Por eso ahora, que ya he llegado a casa tras un día maratoniano desde las 5 de la mañana hasta las 12 de la noche, me siento satisfecho del viaje, del cansancio general y del domingo que voy a perder durmiendo. Mientras tanto, habrá que empezar a preparar la próxima reunión de Barcelona, ¿no? (^_^)b!

Jon Cortázar Abraido
(aka El Viejo Archivero)
Karoshi Corporation


Un Turbo R bien servido


Disfrutando con el Speccy


Una vista general del encuentro


Desgalitxat y sus famosos cuadros



Rafael Corrales, el organizador


20 aniversario del Sinclair QL

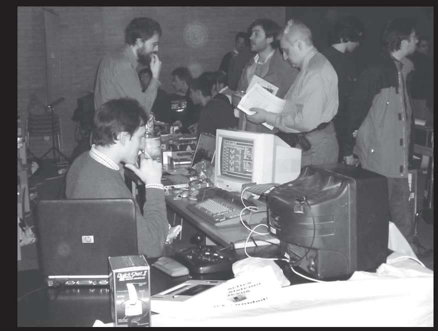

En este stand podíamos encontrar de todo


Amstrad CPC dando guerra


Una gran colección de juegos



Récord de visitantes en esta edición


Realmente concentrado


Un clásico de Apple

Madrisx & Retro 2005
Según Jesús Pérez

Fue casualidad que este año y no otro haya visitado MadridSX en su edición del 2005. Otros años, por motivos diversos, simplemente decidi no ir a ninguna feria y sólo últimamente probé con las holandesas. Siempre me he considerado y la verdad es que me sigo considerando hoy en día un gran jugón y no un usuario empedernido del MSX, todo pese a que siempre digo que el MSX es uno de los mejores sistemas junto con mis queridas Super Nintendo y Nintendo 64. Todo por supuesto para jugar. Es mi vicio, mi afición y mi pasatiempos favoritos, jugar a cualquier cosa que disponga de un mando (no a los móviles, ¡blargh!).

Ah... En fin, sin darme cuenta y con esta concepción empecé a colaborar en el maravilloso proyecto Bombaman, algo que siempre quedará ahí para el recuerdo y el disfrute de la mente. Siempre hago la pelota a mis colegas los holandeses del Team Bomba que hicieron el juego pero es precisamente por el imborrable sabor de boca que me deja Bombaman que lo hago bastante gustoso, al fin y al cabo de ellos salió meterme a colaborar haciendo niveles sin tener ni pajolera idea de informática... en general. Mi sorpresa fue el resultado final, espléndido fruto de nuestro trabajo... Y claro, de aquí provino mi primera aparición en una feria del MSX, allá por enero del 2004 en Oss. Fue una experiencia increíble asistir a una feria del MSX por primera vez, presentar un juego junto con los Arjan, Jorrith y Robert y de paso viajar por primera vez al extranjero... más sólo que la una que iba XD

Pero no quiero hablar más de Bombaman, sólo quería que vieses el contexto de esta opinión y desde qué perspectiva voy a evaluar la reunión de MadriSX 05. Poco técnica, poco experimentada, muy personal y eso sí, muy pero que muy freakie o friki, maravillosa palabra que la Academia de la lengua acabará aceptando sólo si la usamos mucho (o si la usa alguien importante, como el Rey por ejemplo).

Eh... Y sin darme cuenta ya estaba en Oss 05. Se nota que empecé a trabajar, a poder ahorrar dinerito y darme un garbeo. Y qué mejor sitio que Holanda con su maravilloso clima de enero, su pedazo de arquitectura y su feria del libro de Rotterdam, y claro ¡esa feria del MSX! Ya el segundo año me atreví no sólo a deambular y conocer gente sino a entablar conversación con ellos y hacer amistades en mi perfecto holandés... erm inglés de los montes. En fin, ya estaba convencido de que querría volver para 2006 sólo por puro placer cuando mi hermano se picó y dijo, ¿por qué no volver a la escena del MSX en MadridSX 05?

Mi hermano, conocido como Isaías Pérez en el mundillo de los usuarios del MSX, poseedor de todo tipo de "trastos" en el pasado" (MSX2, Turbo R y las expansiones Graphics9000 y Moonsound por poner un ejemplo), había dejado la escena activa hacía mucho tiempo y se dedicaba a viciarse en círculos más reducidos o simplemente sólo. No fue destacado como programador o "reventador de códigos" pero sí que disfrutó a tope del MSX, de hecho todo MSX que moraba en mi casa hasta el 2004 (fecha en la que compré mi primer MSX real en Oss) era de su propiedad. Y no sé si fue por conversaciones con sus amigos MSXeros de aquí de Málaga o por lo que yo le venía contando de las ferias de Holanda o si por todo a a vez, además de por pura nostalgia, por lo que decidió organizar un viaje a Madrid desde Málaga (nada más y nada menos que 9 personas sin contar los malagueños ya residentes en Madriz). Decidí acoplarme al viaje con un par de amiguetes para conocer una feria española, ya más que nada por curiosidad y con imperioso ánimo de vicio y de juerga. Y así fue como decidimos ir a MadridSX 05.

En un viaje sin precedentes, partimos un viernes por la noche y fuimos en coche esperando no congelarnos en Madrid ya que España estaba pasando una ola de frío que dejó -9 nueve grados en Jaén, -4 en España y todo lleno de nieve. Pero poco importó eso en un viaje en el que nadie durmió mientras escuchábamos canciones del MSX y sobre todo porque nuestro conductor es un cachondo mental y se dedicó a inaugurar las paridas a eso de las 4:00 am. En fin, todavía me sonrío...

Llegamos bien temprano a Madrid. Después de un cafetito para hacer tiempo decidimos allanar el Greco porque ya no podíamos aguantar más el frío de Madrid. Afortunadamente abrieron las puertas del centro y pudimos obtener una primera impresión bastante engañosa de lo que iba a ser la feria del MSX, pues éramos allí unos pocos dispuestos a montar el tinglado en una sala que parecía muy grande para los que allí había.

Comenzamos a montar todo: ensamblamos las mesas, movíamos las puertas y nos las cargábamos con tal de acceder a las salas ulteriores, erm (que



El Spectrum no tiene límites


Mario Kart, un divertido clásico


De nuevo, el raro Dragon 32

es una broma ;) montábamos los equipos, se hacían pruebas de sonido y de imagen... La organización, y ahora viene la parte de peloteo-agradecimiento, se lo curró bastante con un montaje simple pero vistoso de un pantallón sobre un escenario y un sistema de sonido que nos hacía percibir claramente todo lo MSXable que se visionaba o se escuchaba por los altavoces... a todo volumen.

Y cada uno montó su stand como quiso. Lamento realmente no poder ofrecer detalles más eruditos o técnicos de la feria, de verad, pero siendo un simple jugón no puedo dar más que los datos que doy, los que me hicieron disfrutar de MadridSX 05. Había puestos con consolas tipo Super Nintendo y Megadrive, con multitud de cartuchos, también alguna Master System y un par de Nintendo 64 con juegos (¡me compré un Mario Kart 64 por 18 eurakos!)... erm de hecho yo puse mi Nintendo 64 con 4 mandos y multitud de juegos sólo para viciarnos, quien pasase por allí estaba invitado, aunque la verdad no se pasó mucha gente :p. Bueno, había algunos puestos con MSX y dos de ellos llamaban la atención, uno cercano al nuestro (también provenía de Málaga, lo abanderaba entre otros el famoso Martos)... digo que destacaba por la calidad del hardware presente y porque olía a programación pura y dura. Algún representante del IRC también andaba por allí (por ejemplo k0ga, el único contacto del canal #msx del IRC Hispano al que realmente conocí en persona) e intercambiamos por supuesto alguna impresión de la feria, que ya para entonces había supuesto un enorme éxito como iba diciendo el organizador por el micro (Rafa Corrales). En fin, que se me ha ido la pinza, algunas XBox como las de mi hermano por allí ofrecían al público el maravilloso mundo de la emulación. De hecho fue poner ahí el Maziacs y armar el taco... digo, también la organización disponía de dicha máquina con la que amenizaba el ambiente proyectando imágenes en la pantalla gigante y algún que otro vídeo realmente divertido (el del Tetris partió).

Siguiendo con los puestos, había por allí máquinas de la prehistoria viva, tipo Atari, Spectrum, y por supuesto algunos MSX (destacaba el puesto Karoshi, viva el Manic Miner)... Y no todo se acababa allí, había venta de camisetas tipo Penguin Adventure (calidad 0%...), cuadros con portadas del MSX... muchos concursos que iban celebrándose según avanzaba el día, y bueno no he mencionado la "trastienda", una pequeña sala anexa a la principal donde se escondían programadores del MAME (tengo entendido) y había unas cuantas DS que todavía no habían salido a la venta, y muchos muchos juegos de otros sistemas...

También había por allí PC's esparcidos con cosillas guapas, y en fin muy buen ambiente en general.

Y no pienso excusarme por nada de lo que pasó después. Entre el cansancio de unos (todos los de Málaga, que nadie sabe lo cansados que estábamos... de hecho no hubo ni juerga nocturna siquiera) y luego los otros que querían invitarnos a una cena del MSX, total por evitar una cena en la que se nos cayese la cara en el plato simplemente algunos nos vimos metidos en un restaurante turco con esa comida tan basura al estilo Macdonalds pero con forma griega (que por mucho que se odien griegos y turcos comparten muchas cosas) y eso sí, luego el vicio del hotel moló aunque hubiese sido mejor si hubiésemos tenido... ¿más tiempo quizás?

Total que eso, el Windsor y poco más. Volvimos de nuevo en coche y ahora tengo otro recuerdo agradable más del MSX... y tengo que hacer mención especial a la importancia del buen ambiente que hubo en la "expedición malagueña", ya que muchos sin conocernos liamos el taco y claro está, el MSX en un pedestal, la feria en otro y ya creo que es hora de terminar este artículo sin orden ni concierto que espero que te haya gustado.

Ésta es la experiencia de un jugón y "usuario encubierto" ante MadridSX 05... Y si quieres ver su opinión ante juegos míticos de MSX, Super Nintendo y Nintendo 64, así como si quieres ver publicada tu opinión sobre cualquiera de éstos en la red, completamente gratis por supuesto... y por puro gusto, o simplemente quieres matar el rato, pásate por mi página, www.donkeyrol.net, espero que te guste!

Muchas gracias a Francisco Álvarez, alias Saeba, por dejar escribir a un filólogo latino en una revista de videojuegos ;)

Estuvieron en Madrid: Antonio Pashangerz (de Fuengirola), Sjoerd alias Bodyhammer, Andrés, Isaías, [DK] para estos fregaos, Gabi y su peña, ¡y un largo etc de cuyo nombre ni me acuerdo macho!

Jesús Pérez Rosales

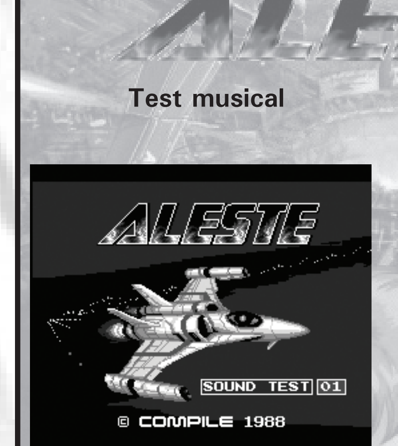
RECOPILACIÓN TRUCOS MSX

Han colaborado:

Jose Ángel Morente
Manuel Pazos

ALESTE

Test musical



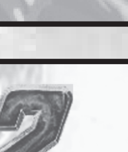
Para poder escuchar las 19 melodías y algunos efectos sonoros del juego, sólo hay que pulsar la barra espaciadora mientras mantenemos presionada la tecla **"T"** cuando aparece el logotipo de *Compile* o durante la introducción. Para seleccionar las melodías se utilizan los dos cursores derecho e izquierdo y la barra espaciadora.



Para poder escuchar las 30 melodías y sonidos del juego tenemos que pulsar 24 veces seguidas cualquiera de los cuatro cursores.

Test musical

Dentro del menú musical podemos escoger entre sonido PSG y FM con los cursores arriba y abajo.
Para salir hay que pulsar la tecla **"F1"**.



ALESTE 2

Test musical y nivel de dificultad



Para poder escuchar las 17 melodías y las 7 voces digitalizadas del juego, así como poder elegir entre los tres niveles de dificultad del juego hay que pulsar la tecla **"SELECT"** mientras cargamos el juego desde el disco A o B. Si además, mantenemos la tecla **"STOP"** pulsada forzaremos la reproducción por el PSG. Las melodías se seleccionan con los cursores derecho e izquiero y las escuchamos pulsando la tecla **"SHIFT"**. Elegimos el nivel de dificultad utilizando los cursores arriba y abajo. Para salir de este menú tenemos que seleccionar la melodía número **"0"**.



Selección de nivel

Para elegir el nivel donde queremos empezar tenemos que insertar el último disco del juego; una vez en el menú de armamento hay que mantener pulsada la tecla **"SELECT"** mientras cambiamos el nivel con los cursores de arriba y abajo.



Velocidad de la nave

Pulsando **"STOP"** detenemos la acción y podemos seleccionar la velocidad de nuestra nave. Hay 10 niveles de velocidad que podemos seleccionar con los cursores derecho e izquierdo.
Para continuar con la partida hay que pulsar de nuevo **"STOP"**.



Secuencia extra

Al derrotar al enemigo del nivel 4 nos pedirán que insertemos el disco B para continuar. Si insertamos el primer disco del juego podremos ver una secuencia extra.



αROID

Completar nivel

Para saltar directamente de nivel hay que pulsar simultáneamente las teclas **"F1"**, **"F2"**,**"STOP"** y **"SELECT"**, durante el juego. Podemos realizar este truco repetidas veces.



Obtener armamento

Para obtener directamente un disparo mejor tenemos que pulsar a la vez las teclas **"SHIFT"** y **"F3"**.

Si repetimos este truco cambiaremos nuestro armamento pudiendo disparar 2, 5 o 7 disparos a la vez y en varias direcciónes, además del disparo normal.

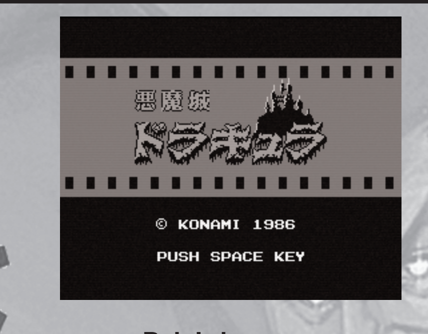
Aumentar las vidas

Pulsar simultáneamente las teclas **"F1"** y **"CODE"** durante el juego.



Cada pulsación aumentará en una unidad nuestras vidas restantes. También es posible dejar las dos teclas presionadas y rápidamente aumentará este valor hasta llegar al 99.

悪魔城ドラキュラ



Reloj de arena

Podemos obtener un reloj de arena que nos permita congelar el juego durante más tiempo. Para conseguirlo basta con dar un golpe de látigo al reloj antes de cogerlo; el reloj quedará tumbado y es entonces cuando hay que hacerse con él.

Para utilizar el reloj de arena hay que pulsar la tecla direccional de arriba (salto) y rápidamente la tecla direccional de abajo.

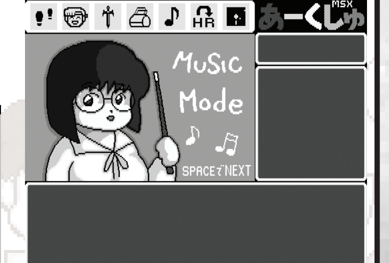


Arch - Test musical

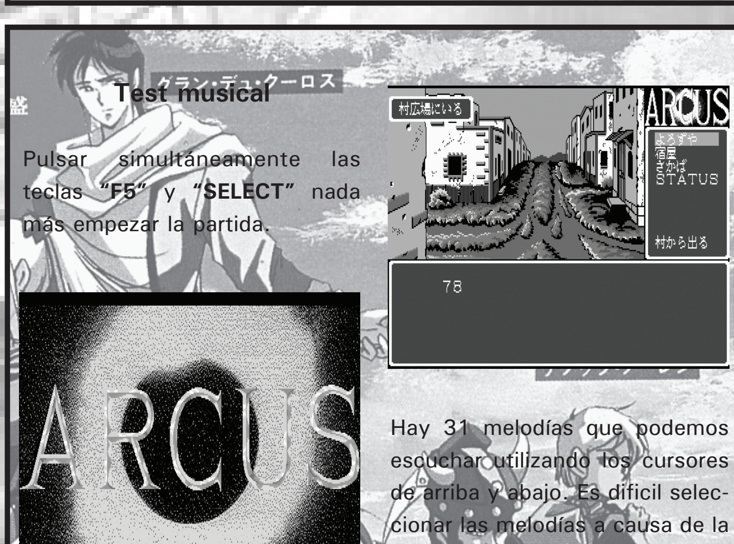


Para acceder al menú secreto hay que pulsar la tecla "ESC" en la pantalla del título.





Una vez dentro del menú musical podemos escuchar las diferentes melodías con la tecla espacio.



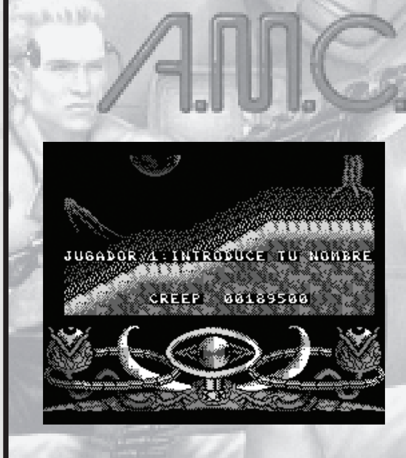
Test musical

Pulsar simultáneamente las teclas **"F5"** y **"SELECT"** nada más empezar la partida.

Hay 31 melodías que podemos escuchar utilizando los cursores de arriba y abajo. Es dificil seleccionar las melodías a causa de la sensibilidad del menú.



Es posible avanzar hasta el nivel 17, donde se encuentra el segundo enemigo, pulsando **"ESC"** o **"TAB"** durante el juego.



Inmunidad

Hay que introducir el nombre **"CREEP"** en la tabla de records para obtener la inmunidad ante los enemigos.



Continuar

Para continuar la partida hay que pulsar la tecla **"F2"** cuando aparezca el mensaje de fin de partida o Game Over. La partida continuará pero con una reducción de las vidas disponibles; en vez de ser 5 las vidas, serán solamente 3.

Test musical

Para escuchar las 13 melodías del juego hay que pulsar **"F5"** cuando aparezca el título del mismo. Con la barra espaciadora iremos escuchando las diferentes melodías.

ANDROGYNUS MUSIC LIBRARY

PUSH TRIGGER OR SPACE KEY



JOE KOWALSKI in

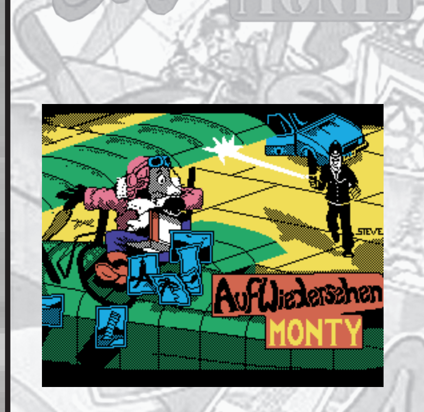
BLOW-UP

PRESS FIRE TO START

Vidas infinitas

Para conseguir vidas infinitas hay que pausar el juego con la tecla **"STOP"** y luego pulsar consecutivamente las teclas **"C"**, **"O"**, **"S"**, **"M"**, **"I"** y **"C"**. Finalmente hay volve al juego con **"STOP"**.

Auf Wiedersehen MONTY



Inmunidad

Para obtener inmunidad ante los enemigos, así como vidas infinitas hay que ejecutar la sentencia de Basic **KEY 1,"MONTY"** antes de cargar el juego; después, una vez comenzada la partida tenemos que pulsar **"F1"** y coger la escopeta que se encuentra en la primera pantalla para obtener la inmunidad.

```
KEY 1,"MONTY"
Ok
```

Burai



Test musical

Para escuchar las melodías hay que insertar el disco *"E"* y esperar a que aparezca un mensaje en el que nos piden que insertemos el disco *"B"*; así lo hacemos y aparecerá el menú musical.

Hay 22 melodías que podemos seleccionar con los cursores direccionales de arriba, abajo, izquieda y derecha. Para reproducir la melodía seleccionada se utiliza la barra espaciadora.

Si pulsamos la tecla **"ESC"** mientras suena una melodía, ésta terminará utilizando un efecto de desvanecimiento o fade-out.

Hay 22 melodías que podemos seleccionar con los cursores direccionales de arriba, abajo, izquieda y derecha. Para reproducir la melodía seleccionada se utiliza la barra espaciadora.

Si pulsamos la tecla **"ESC"** mientras suena una melodía, ésta terminará utilizando un efecto de desvanecimiento o fade-out.



Demo secreta

Hay una demostración oculta del juego Super Laydock; para poder verla hay que empezar una nueva partida (*NEW GAME*) e introducir la palabra **"LAYDOCK"** como contraseña (*WARDATA INPUT*).

Para confirmar la contraseña hay que pulsar la tecla **"RETURN"**.



ChoroQ



Selección de pantalla

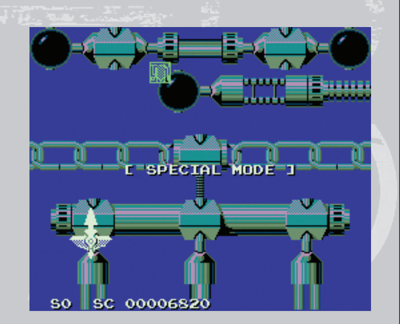
Para seleccionar la pantalla en la que queremos comenzar hay que pulsar simultáneamente las teclas **"C"** y **"Q"** y el número de pantalla en la que queremos empezar a jugar (de 0 a 8). Sin soltar esta combinación de tres teclas hay que empezar la partida pulsando la barra espaciadora. Si todo va bien, empezaremos en la pantalla elegida.

Darwin 4078

Vidas infinitas

Para obtener vidas infinitas, primeramente hay que pausar el juego con la tecla **"ESC"** y después hay que pulsar simultáneamente las teclas **"M"**, **"T"** y **"K"**; en ese momento aparecerá un mensaje indicando que el juego pasa a un modo especial; finalmente volveremos al juego pulsando **"ESC"**.

Si repetimos el truco volveremos al modo normal de juego.





Contraseñas

Para introducir las contraseñas hay que seleccionar la opción *PASSWORD*.

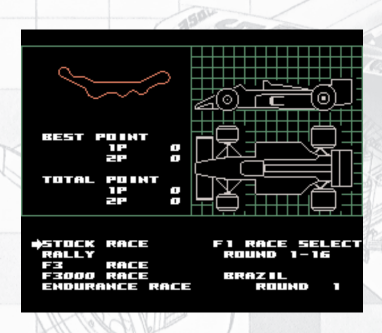
	16 BUCUZUU
2 BNW4HUU	17 Z5YSXUU
3 NBW8SZU	18 ZGCYPUU
4 NYEXRUU	19 NTWSXZU
5 N148XUU	20 N6ETUTU
6 ZC4RHUU	21 NH4UV2U
7 BX6NRUU	22 ZS4HPNU
8 N26YUZU	23 Z7UT8TU
9 BDIUSUU	24 NI6SUZU
10 ZWSRPZU	25 ZR62YNU
11 N38SXUU	26 N8IZSUU
12 NEQPXUU	27 NJ8XVUU
13 NVKYTZU	28 ZQ8SZUU
14 ZUKURZU	29 Z9QNTZU
15 ZFAUZNU	30 BKN22UU



Para introducir las claves seleccionar **COMMAND** y seguidamente la opción **INPUT PASSWORD**.

MAXPOINT

Podemos correr en todos los circuitos disponibles.



ESCON y ESCOFF

Con estas dos claves activaremos y desactivaremos la posibilidad de abandonar la carrera pulsando la tecla **"F5"**.



HYPEROFF

Los mecánicos reparan el bólido más deprisa.



Secuencia final

Para ver la secuencia final de juego tenemos que introducir la siguiente clave:

MITAIYOENDDEMO



SUPER VELOCIDAD

Podemos impulsar nuestro vehículo más allá de los 600 km/h si seguimos estos pasos:

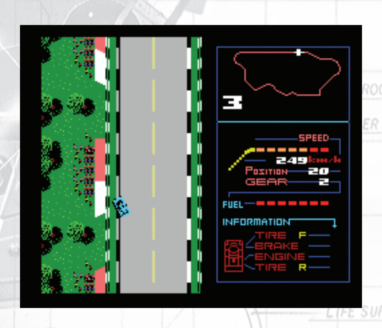
1 Seleccionar *Endurance Race*

2 Escoger *Original Mode*

3 Durante el diseño del coche siempre hay que seleccionar todas las piezas de la izquierda, excepto el cambio de marchas que seleccionaremos cualquiera menos el automático.

4 Durante el juego hay que poner el coche en tercera y después hay que pasar a segunda; entonces el coche expulsará humo blanco y rápidamente hay que golpearse intencionadamente contra la valla, pero sin volcar el coche. Si todo va bien nuestro vehículo saldrá impulsado a toda velocidad.

Hay que buscar un tramo recto suficientemente largo para que nos resulte más fácil llevar a cabo este truco.



Combinaciones

Con ***Q-BERT, KING KONG 2* ó *GAME MASTER*** en **SLOT2** podemos correr en todos los circuitos disponibles.

Trucos Wanted

Colabora con la revista y envíanos tus mejores trucos para juegos de MSX.

¡Cuanto más raros y desconocidos mejor!

Puedes enviar los trucos a las siguientes direcciones:

kaneda@filnet.es
saeba@hotpop.com

¡Esperamos tu colaboración!



Prólogo

Ha llegado un mensaje a la tierra alertando de la aparición de un planeta inestable procedente de un agujero negro que se encuentra en el extremo más lejano de la galaxia.

Si el núcleo de este planeta no se reconstruye y se estabiliza, el universo entero quedará destruido por la gran explosión que producirá el terremoto estelar (Star Quake).

Blob (BIO-Logically Operating Being) ha sido elegido para esta peligrosa misión.

El juego

En el juego guiamos a *Blob* a través del planeta con la misión de encontrar las cinco piezas necesarias para recomponer el núcleo del planeta y estabilizar éste. Estas piezas se encuentran repartidas de forma aleatoria por todo lo largo del planeta, así que será duro y complicado llevar al éxito esta misión.

El planeta consta de quinientas doce pantallas que se agrupan en quince zonas, adyacentes unas con otras; cada zona tiene un teletransportador que nos permite, mediante un sistema de códigos, transladarnos rápidamente a cualquiera de las quince.

Debido al fuerte campo gravitatorio del planeta, Blob no puede saltar, pero dispone de varios sistemas que nos permitirán acceder a zonas aparentemente inaccesibles: placas anti-gravedad que empujan a nuestro personaje hacia arriba, pudiendo así alcanzar zonas elevadas y bases propulsoras que nos permitiran volar libremente por cualquier rincón del planeta.

El planeta está infestado de peligrosos seres que atacarán a Blob e intentarán acabar con su energía. Por suerte, sobre la superfície del lugar encontraremos multitud de ayudas para recargar nuestros niveles y conseguir acceso a otras zonas.

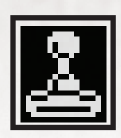
Debemos recoger los fragmentos del núcleo y llevarlos hasta éste, situado en el centro del planeta, en la zona *KWAKE*.

Objetos

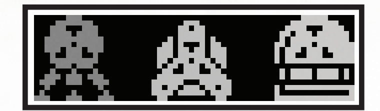
Blob puede llevar un máximo de cuatro objetos especiales al mismo tiempo, así que estudia muy bien que es lo que vas a llevar contigo. Los objetos corrientes son inmediatamente utilizados por nuestro personaje, por lo que no llegaremos a cargarlos.

Objetos corrientes

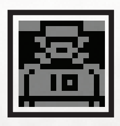
Joysticks: Obtenemos una vida extra.



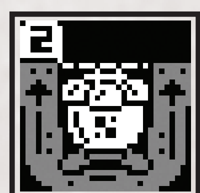
Regeneradores de energía: Como su nombre indica, permite recargar las pilas de *Blob*.



Regenador de placas: Llenaremos la energía destinada para generar las placas anti-gravedad.



Bases propulsoras: Nuestro héroe puede utilizar estas bases para volar, pudiendo así acceder a cualquier lugar. El único inconveniente es que no cabemos por algunos pequeños pasillos y tampoco podemos entrar a través de las puertas.

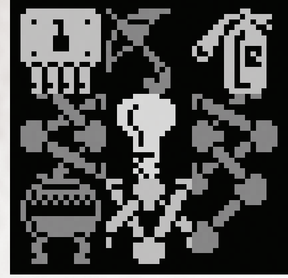


Objetos especiales

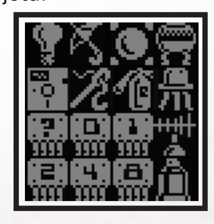
Tarjeta: Es el objeto más importante; necesaria para atravesar las puertas de seguridad y ganar acceso a sistemas. Hazte con ella rápidamente.



Fragmento del núcleo: Necesitamos llevar cinco objetos de este tipo hasta el núcleo central para estabilizar el enorme planeta.



Podemos hacer una visita a KWAKE para saber que tipo de fragmentos hay que buscar. Hay varios tipos, por ejemplo una bombilla o un sifón. Exiisten unas circuitos numerados que tienen una función extra: podemos utilizarlos para pasar a través de las puertas de seguridad, en el caso de que no llevemos la tarjeta.



Llave: Permite abrir unas pequeñas puertas y acceder a otras zonas. Hay únicamente dos accesos que requieren este tipo de objeto.

Pirámides de Keops: Estas pirámides permiten intercambiar objetos. Necesitamos la tarjeta de acceso o el circuito con el número indicado para poder entrar a negociar.

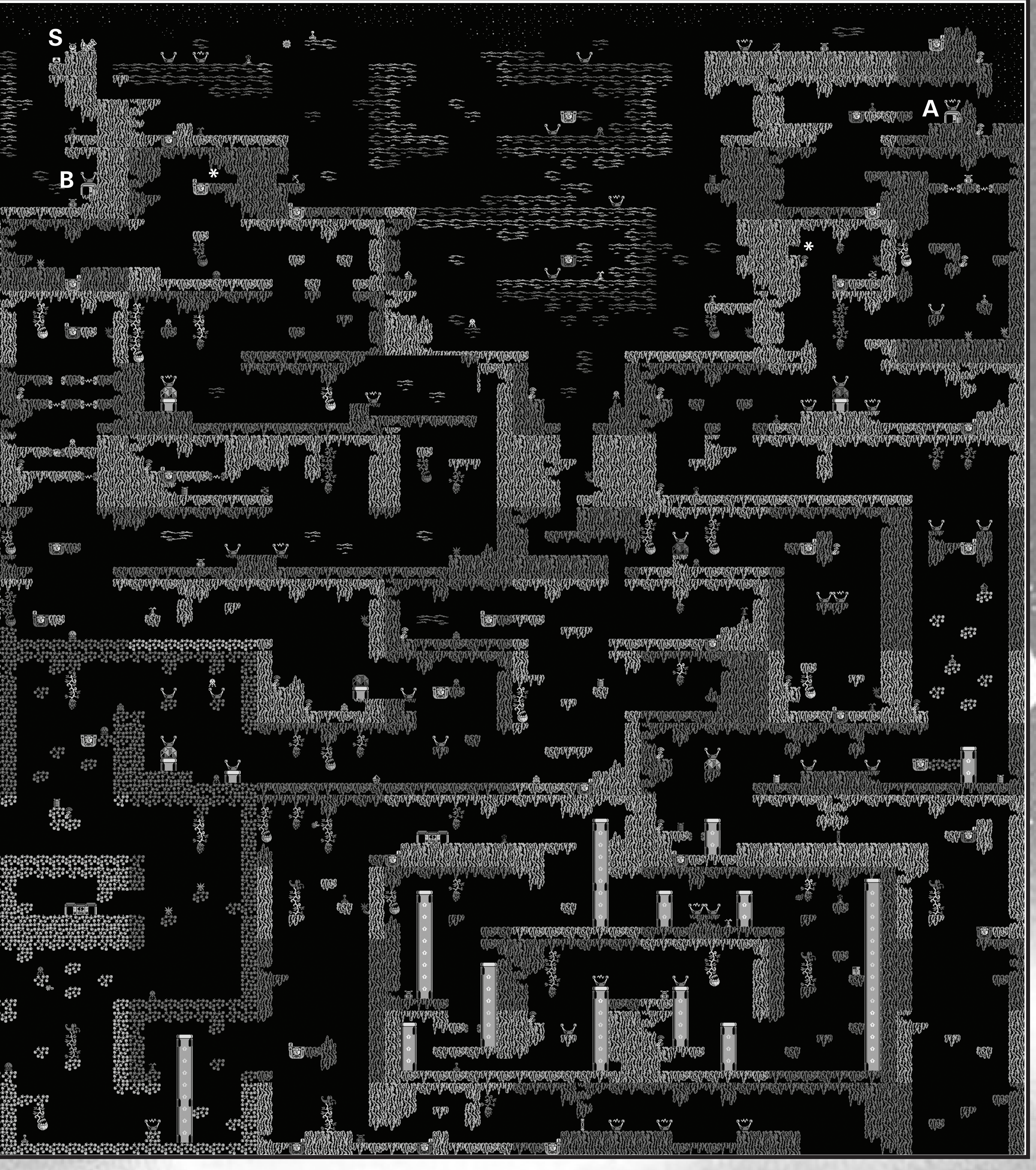

STARQUAKE

Leyenda

S - Posición inicial
P - Puerta de seguridad
* - Pasadizo secreto
X - Núcleo del planeta

Códigos teletransporte

A - RAZON
B - VORAX
C - TARAQ
D - ANTIO
E - DULAN
F - KWAKE



Mapa creado por JAM



G

H

J

M

N

Leyenda

P - Puerta de seguridad

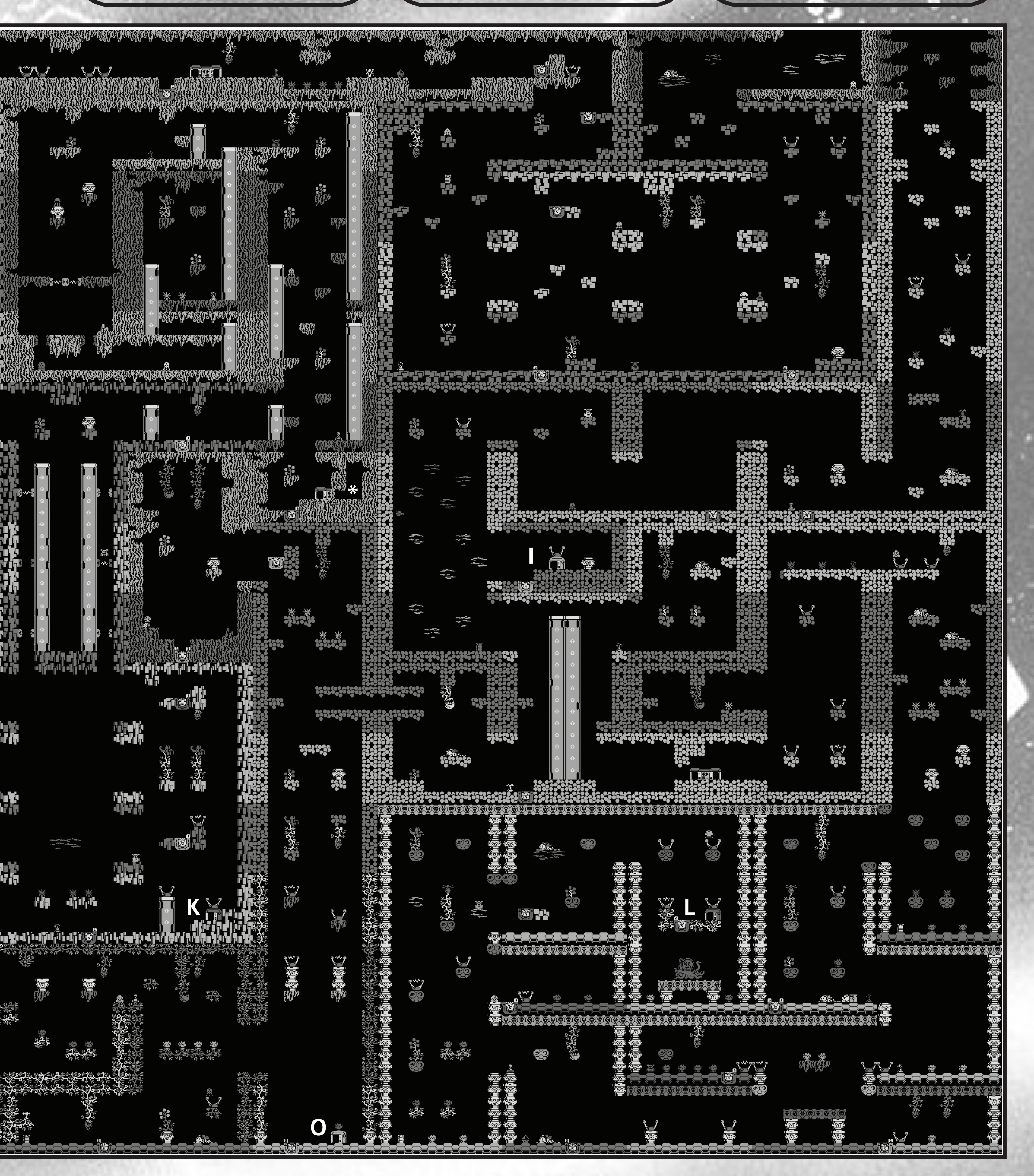
* - Pasadizo secreto

Códigos teletransporte

G - ANGOR
H - ERCOT
I - KRANZ
J - UPLAN
K - INDLE
L - OPTIN

Códigos teletransporte

M - SNOOL
N - ZODIA
O - ARGOL



Mapa creado por JAM

HAZLO TÚ MISMO
-Moldes para cartuchos-

Los materiales que vamos a necesitar son:

- Piezas de Lego, Tente o similar (cartón si no tenemos otra cosa).
- Plastilina
- Cutter
- Vasos de plástico
- Cuchara de plástico
- Carcasa que queremos clonar
- Vaselina
- Pincel
- Silastic 3481 y su catalizador S-81
- Resina de poliuretano bicomponente
- Recipiente de plástico con medidas para la resina
- Papel o cartulina (a falta de embudos pequeños ^^!)

En este tutorial voy a intentar explicar cómo podemos fabricarnos moldes para hacer nuestras propias carcasas de cartuchos.

Lo primero que tenemos que hacer es una especie de caja o contenedor. La podemos hacer de cartón, pero será más útil (luego veréis por qué) hacerla con piezas de lego, tente o similares. La altura y tamaño de la caja dependerá de la carcasa que queráis hacer.



Una vez hecha la caja, hay que poner una capa de plastilina en el fondo, lo suficientemente gruesa para poder hundir la pieza que quieres clonar hasta la mitad normalmente (aunque en el caso que nos ocupa es mejor no hundirla mucho, ya que luego se verá una pequeña línea o muesca). Es recomendable echarle un poco de vaselina antes a la plastilina para que no se pegue a las piezas o a la silicona. También hay que hacerle unas muescas a la plastilina en las esquinas con un boli o algo similar, que servirán de anclaje y asegurarán que ambas piezas del molde encajen a la perfección.

Una vez que tenemos preparada la caja con la pieza, tenemos que echar mano del silastic y su correspondiente catalizador.

Hay que calcular más o menos la cantidad que nos puede hacer falta para no pasarnos y que nos sobre demasiado, ya que el material no es barato. Se echa en un recipiente de plástico la cantidad de silastic que veamos necesaria y la mezclamos con el catalizador en una proporción del 5% (siempre me refiero a los materiales que yo he utilizado, si utilizáis otros, fijaos en su modo de empleo). Es importante mezclar bien los dos componentes con algo que sea de plástico (una cuchara, por ejem-plo). Cuando está bien mezclado, podemos empezar a verterlo dentro de la caja poco a poco para que quede dentro la menor cantidad de aire posible.

<- En esta foto se puede ver la caja con un fondo de plastilina, las piezas de la carcasa ligeramente hundidas en ella y el recipiente con la silicona:

Si tenemos un pincel, antes de verter todo, podemos dar una capa de la silicona para que no queden burbujas en la superficie de las piezas. Una vez tapada las piezas es



conveniente dar unos golpecitos por los lados para ayudar a salir a las posibles burbujas que hayan quedado. No escatiméis demasiado en silicona, ya que el molde quedará demasiado endeble. Echad lo suficiente como para que las paredes del molde sean de al menos 1cm de grosor.

Ahora toca esperar unas 24 horas a que se seque bien la silicona. Sabremos cuándo está completamente seca cuando toquemos la superfície y no se nos quede el dedo pegado ^^!

Cuando esté seca, podemos proceder a desarmar las paredes de nuestra caja (por eso os aconsejé hacerla de lego o similar, porque ahora es más fácil sacar el molde).
Una vez quitemos la caja y la plastilina, tendremos en nuestras manos la primera parte de nuestro molde.

Es mejor que intentéis quitar toda la plastilina sin mover la pieza del sitio. Si la tenéis que quitar, aseguraos de que luego la volváis a poner exactamente igual que estaba, para que el molde quede perfecto.

Ahora volvemos a construir la cajita alrededor del molde, por la superficie contraria. Hay que dar vaselina en la superficie de la silicona para que la que echemos después no se quede pegada a ésta.

Volvemos a hacer una nueva mezcla de silicona y catalizador, calculando más o menos la cantidad que podemos necesitar. Una vez bien mezclado, procedemos a tapar la pieza.

No olvidéis dar los golpecitos al final para ayudar a que salgan las burbujas.

Pasadas 24 horas, tiene que estar seco y podremos quitar las paredes de la caja. Una vez quitadas las paredes hay que separar cada una de las partes, puede costar un poco, pero tirando con cuidado se separan

Lo que hay que hacer a continuación se podría haber hecho antes, pero yo no lo he probado, así que os cuento cómo lo hago yo. Se trata de hacer un orificio para poder colar el poliuretano y otro para que salga el aire y entre bien la resina. Yo lo he hecho con ayuda de un cútter y con una broca de madera.

Ya tenemos los moldes preparados para hacer tantas carcasas como queramos. ^^v

Para hacer las partes no necesito tanto tiempo, ya que la resina de poliuretano que utilizo seca en unos 10 minutos.

Antes de preparar la mezcla, tenemos que tener listos los moldes para colar la resina. Juntamos las dos partes del mismo molde de manera que coincidan bien los bordes. Se

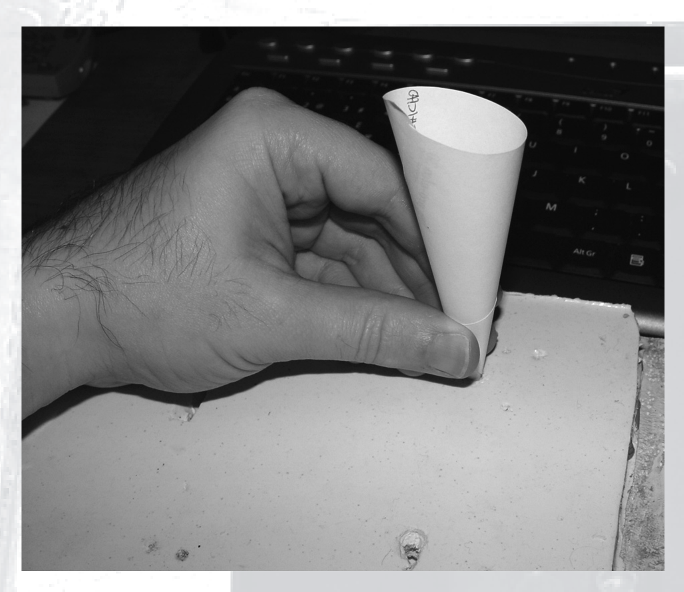


colocan unas gomas alrededor para que no se muevan, pero sin apretarlas demasiado para que no se deforme el molde.

Tenemos a mano los dos componentes de la resina de poliuretano. Recomiendan agitarlos un poco antes de trabajar con ellos.

Hay que verter en un recipiente (a poder ser con medidas) la misma cantidad de uno que de otro. De nuevo, hay que calcular a ojo la cantidad que necesitaremos. En este caso utilizar 10 ml. de uno y 10 ml. de otro para cada una de las partes, aunque me sobra un poco. Pero en este caso, si nos quedamos cortos no nos dará tiempo a remediarlo, porque este material se endurece en pocos minutos y no podremos añadir lo que falte. Es importante mezclarlo bien y no tenemos mucho tiempo para hacerlo, porque reacciona rápido.

Una vez mezclado, tenemos que colar la mezcla por el orificio que hicimos en los moldes. Para que cuele mejor se puede utilizar un embudo, aunque es difícil encontrarlo tan pequeño y yo he utilizado uno hecho con papel, que podemos desechar una vez usado.



Es importante haber hecho los orificios para la salida de aire, porque así cuela con más facilidad la resina y sale el aire. Al igual que hicimosal echar la silicona, es bueno mover un poco el molde y dar algunos golpecitos para que salga el aire, pero con cuidado de que no se salga la resina por el orificio.
Ahora sólo hay que esperar unos 10 minutos para que seque la pieza.

Una vez pasado ese tiempo, como seguramente se ha quedado algo de resina por fuera, podemos comprobar que está seca tocando lo que sobresale. Si vemos que está lista, procedemos a separar las dos piezas del molde para ver qué tal ha quedado la pieza.

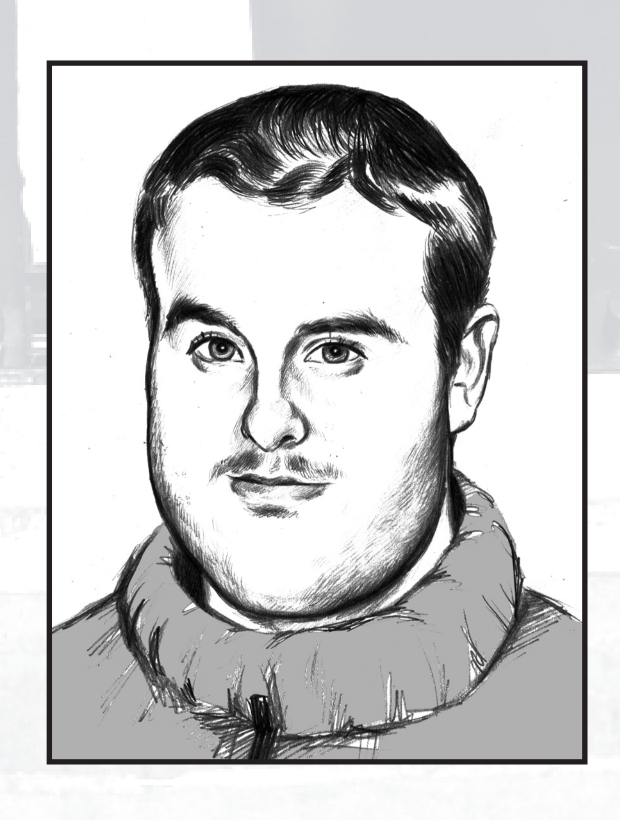
A veces pueden quedar algunas burbujas de aire, pero si lo hacemos con cuidado, quedará perfecta, sólo tendremos que lijarla un poco y cortar las partes sobrantes (entrada de poliuretano y salidas de aire).



Resultado:

Posiblemente no os salga perfecto la primera vez y queden burbujas de aire e irregularidades. La experiencia os dirá dónde hacer salidas de aire, o incluso por dónde echar el poliuretano que no tiene por qué ser obligatoriamente por donde se muestra en el tutorial, sino que también se puede hacer por uno de los lados y poniendo el molde en vertical.

Manuel Pazos



RETROEUSKAL

(Euskal Encounter 12)

Esta edición de la Euskal Party (el Euskal Encounter 12) incluía una sección sobre sistemas vintage denominada RetroEuskal. No era una sección oficial sino que respondía al trabajo desinteresado de varios usuarios de estos sistemas que se empeñaron en que los sistemas vintage, sus sistemas de toda la vida, estuviesen presentes en la Euskal Party, la gran reunión de la escena y la informática de este país. Y no sólo consiguieron poner un stand vintage en la euskal sino que también consiguieron introducir una conferencia sobre sistemas vintage en las conferencias de la Euskal Party.

Realmente creo que el resultado ha sido muy digno y esperanzador y os animo a uniros a nosotros y colaborar en que retroeuskal vuelva a estar presente un año más en la Euskal Party y que llegue a ser una sección oficial de la misma. Para ello os invito a pasar por la página web de retroeuskal:

http://www.uvedoble.org/retroeuskal



y poneros en contacto con nosotros.

LA LLEGADA

Después de un viaje divertido desde Galicia en el que paramos a recoger a algunos amigos llegamos por fin a Barakaldo, al BEC (Bilbao Exhibition Centre) donde se celebraba esta edición de la Euskal Party.

El sitio es un lugar inmenso, se nota enseguida que es de Bilbao, aunque no destaca precisamente por su diseño, parece una cajón enorme, donde destaca una torre lateral bastante alta que estaba en proceso de construcción y que todavía no sabemos exactamente para qué vale, nosotros creemos que será destinada a colgar carteles simplemente porque no les debe llegar la altura de las paredes.

Los accesos no estaban muy bien indicados (o nosotros estabamos demasiado atontados) el caso es que veías a la gente despistada, sin encontrar el parking y aparcando a lo largo del recinto, donde estaba prohibido aparcar por lo que también veías grúas y municipales poniendo cepos a coches



... nosotros nos libramos y logramos encontrar el parking a tiempo.

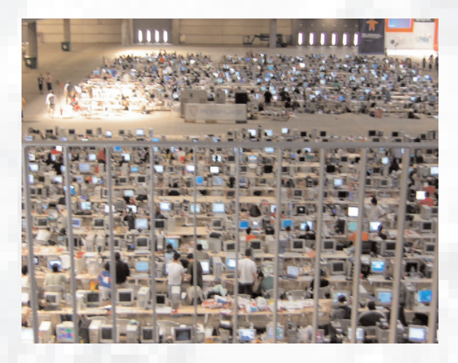
LA PARTY

Si el exterior ya daba idea de lo grande del recinto, el interior no defraudaba y eso que una de las salas se dedicaba íntegramente a parking.

La primera grata sorpresa ya a la entrada, el stand de la retroeuskal se encontraba justo al lado de la entrada principal, una ubicación perfecta pues todo el que entraba pasaba por delante y se paraba a curiosear.

La organización era muy buena, como en todas las euskal a las que he ido, y enseguida tuvimos todo colocado en nuestros sitios. Como siempre había mucha gente y muchos patrocinadores y publicidad (aspecto que no me gusta especialmente pero que es inevitable).





Enseguida se veía que el ambiente y la orientación es totalmente distinta a las RU de MSX. Destacaba el equipo de audio y las pantallas centrales donde se proyectan las presentaciones de todos los concursos de la party, demos (auténticas estrellas de la misma), gráficos, música, etc. También se utilizó el equipo de audio para pinchar música durante todo el tiempo, lo cual no era muy agradable y llegaba a cansar e incluso a irritar. Esto provocó en un momento dado una pequeña rebelión a modo de protesta cuando un grupo de gente se dirigió al escenario con las sillas en la cabeza protestando por la música que sonaba en ese momento.

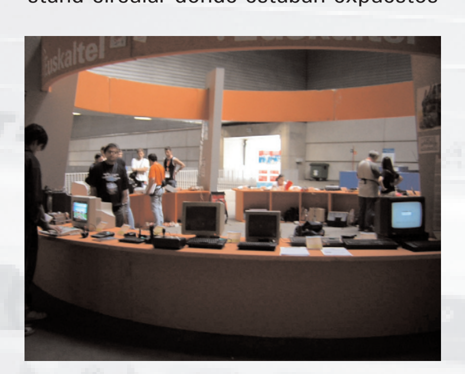


La calidad de las producciones fue bastante alta incluyendo mi debilidad, el pixelado, os invito a que echéis un vistazo a las producciones en la web de la euskal party (www.euskalparty.org). El sábado es día de demos en la party, se proyectan durante toda la noche y este año conseguimos realizar un pase de demos de sistemas vintage. Estaba previsto proyectar demos 8 bits tras las proyecciones oficiales, finalmente no pudo ser el sábado y se proyectaron el domingo por la mañana. Se proyectaron demos de MSX, C64, spectrum y amstrad, despertando todas ellas gran interés por parte de los sceners y algunas arrancaron aplausos y ovaciones. Buena señal. A mí particularmente me impresionaron las de spectrum. Las de MSX eran las ya conocidas de gran calidad y alguna de commodore 64 era muy buena. La presentación de las mismas corrió a cargo de Injaki y debo decir que estuvo muy bien pues no se limitaba a proyectar la demo y decir el nombre que es lo tradicional, sino que realizaba una breve explicación e introducción a las mismas que ayudaba a situarlas en su contexto. Fue un momento muy importante puesto que se proyectaron en la pantalla gigante de la euskal ante todo el mundo, aunque el evento no captó la atención de la gran mayoría de asistentes debido fundamentalmente al día y hora de la proyección (cuando ya algunos empezaban a recoger), ya que la mayoría de la gente que asiste a una party hoy en dia no está interesada en la escena.

LA RETROEUSKAL

Los objetivos a cumplir eran la realización de un museo de sistemas vintage en una especie de stand que incluyese sistemas y publicaciones relacionadas para muestra y venta. Asismismo se pretendía realizar alguna conferencia y un taller para hacks, arreglos varios y todo tipo de cacharreo y proyectos interesantes para nuestros sistemas. Este último objetivo no pudo llevarse a cabo por falta de tiempo e infraestructura, ¡esperamos contar con vosotros para incluir en la retroeuskal de este año! ;)

El stand que teníamos estaba en la mejor ubicación posible y eso contribuyó enormemente a una gran afluencia de público. Se trataba de un stand circular donde estaban expuestos



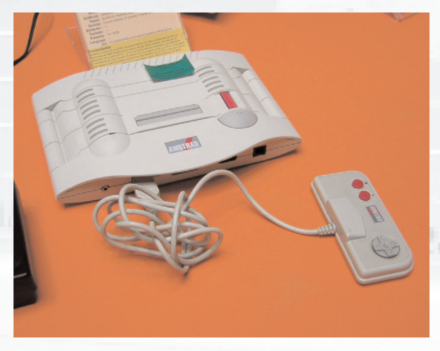
varios sistemas vintage, ordenadores de 8 bits y consolas fundamentalmente, aunque también contabamos con algún



Amiga, un apple y una Atari 2600. Podíamos apreciar auténticas joyas como un ZX81, un sinclair QL, un ZX con interface1 y microdrives, una consola Amstrad, una consola videopac y un fantastico MSX2+ Sanyo Wavy 70FD2 cedido por Lehenak entre otros muchos.









La afluencia de público nos sorprendió gratamente a todos, tanto a los stands como a la conferencia, rebasando nuestras expectativas. Hay que decir que la gente no se limitaba sólo a mirar

sino que se interesaba por los sistemas, muchos de ellos por mero interés sentimental pero otros mostrando sorpresa por encontrarse con sus antiguas maquinitas e interés en reintroducirse en el mundillo. A mí me sorprendió especialmente ver a niños jugando con un amstrad, un spectrum o un apple. Me quedé con la imagen de un niño



flipando con un juego de Mac en un monitor de blanco y negro cuando a cien metros tenia la zona gamegune con maquinones pentium subisimos de GHz y los últimos juegos del mercado para PC y consolas. Entre lo expuesto también había periféricos que forman parte de la historia informática como acopladores acústicos (para quien no



los recuerde eran los ancestros de los modems, aparatos en los que se introducía el auricular del telefono de forma que el ruído era captado o generado por un altavoz y modulado o demodulado para ser transmitido o recibido) o calculadoras más o menos potentes y más o menos antiguas.

Al lado del stand se situaba una mesa donde estaban expuestas las revistas y libros relacionados con la retroinformática y los juegos. Entre las revistas y fanzines figuraban viejas glorias como Microhobby, ZX o Lehenak y algunas actuales como ZX Magazine, SD Mesxes y la estupenda revista que tenéis en vuestras manos, Call MSX. Sin embargo, en este punto tengo que decir que he lamentado algunas ausencias y he echado en falta algo más de participación y motivación por parte de revistas y fanzines que no respondieron a la llamada.





Este año también hubo una conferencia de la Euskal Party enmarcada en lo que es la Retroeuskal. La conferencia llevaba por título '¡Viven! - Panorama actual de los 8 bits' y estaba estructurada en 3 charlas impartidas por los tres conferenciantes: Horace (webmaster de www.speccy.org/espectrum y uno de los organizadores de retroeuskal), Rafa Corrales (de sobra conocido por todos vosotros, organizador de MadriSX) y S.T.A.R (también de sobra conocido, miembro de MATRA, autor del [desgraciadamente extinto] webzine MATRANET y que ahora está metido de lleno en el proyecto First Generation, una publicación en papel de venta en



kioskos dedicada a los sistemas vintage y resentada en la reciente RU de Barcelona). Esta conferencia, como todas las de la Euskal, se grabaron para una radio de euskadi y están disponibles en la web http://www.euskadigital.net/enredando_net/euskal_12 dentro de 'otros temas' donde también se dan instrucciones para poder oírlas dado que están grabadas en formato speex, en concreto el enlace a la conferencia de retroeuskal es http://www.euskadigital.net/enredando_net/euskal_12/audio/12.mp3 aseguraros de grabarlo con extensión spx en lugar de mp3 porque si no, no os lo reconocerán como tal los programas indicados.

La conferencia comenzó con una pequeña introducción y presentación de los conferenciantes a cargo de Injaki. El



encargado de abrir boca fue S.T.A.R con una pequeña charla en la que situaba el término vintage y daba sus razones para preferirlo sobre el término retro, quizá mas utilizado actualmente.

A continuación comenzó la charla de Rafa Corrales que versaba sobre la historia del MSX desde los comienzos en 1980 a cargo de K. Nishi hasta su muerte comercial allá por el 1995 (aprox.) explicándo qué es MSX (el primer estándar de ordenadores) y defendió la importancia de los sistemas vintage, de los home computers, como explicación de la informática actual y como verdaderos ordenadores para el hogar, haciendo ver que para muchos de nosotros la informática es precisamente esos ordenadores, donde sabías cómo funcionaban y podías llegar a entenderlos, controlarlos y programarlos. Defendió también la apertura a todos los sistemas vintage más allá de fanatismos ya que actualmente es la misma lucha y el mismo objetivo, la permanencia en el uso cotidiano de estos sistemas. Para ello defendió la vigencia de las RUs, las parties y los encuentros de usuarios de todo tipo, así como los proyectos de usuarios (revistas, fanzines, desarrollo, etc). Paso revista a los proyectos actuales que han llevado al MSX más allá de sus límites como UZIX, controlodares de todo tipo (IDE, SCSI...), etc.

El siguiente en tomar la palabra fue Horace, con una charla que trataba sobre la escena actual de spectrum (tanto software como hardware) y los proyectos relacionados con él, como el escaneo de todas las revistas de microhobby (www.microhobby.org) junto con el repositorio de cintas de microhobby, el proyecto para preservar todo material existente de sinclair o todo el software español, así como el mayor portal de spectrum en español (www.speccy.org) o proyectos hardware como +3e y proyectos para añadir disqueteras y discos duros.

Llamó la atención sobre el hecho de que muchos proyectos nunca se acaban pasando a engrosar las listas de vaporware por ser individuales en lugar de buscar colaboraciones.

Por último, llegó el turno de S.T.A.R en la que para mí fue la mejor charla y donde se evidenciaron los conocimientos y las dotes de comunicador de S.T.A.R. Su charla intentaba analizar la situación actual de los sistemas vintage y del desarrollo para estos sistemas.



Señaló las diferencias entre los modelos de desarrollo de juegos para sistemas actuales y la manera 'antigua' o tradicional de desarrollar juegos, indicando que hoy en dia un programador de juegos tiene muchas utilidades, librerías y sistemas de desarrollo de juegos que hacen muy fácil el desarrollo de los mismos, recortando ampliamente el tiempo de desarrollo, como ejemplo mencionó que un juego para un móvil o una consola actual requiere 3 días de desarrollo por un equipo de tres personas (grafista, músico y coder) mientras que un juego para un sistema vintage implica un desarrollo de meses e incluso años.



Analizó también la cuestión de la calidad de un juego, indicando que cualquier juego lanzado actualmente suele ser la réplica de un juego anterior mientras que anteriormente esto no era así de tal manera que un juego tenía un valor intrínsico, una calidad en sí, sin ser relativa a otros juegos. Además los juegos para sistemas vintage exigían un gran conocimiento de la máquina objetivo, debido a las limitaciones de la máquina que eran restricciones impuestas al diseño del juego y también una medida de la calidad, en la medida en que uno fuese un paso más allá de los límites, en que llevase las capacidades de la máquina un poco más allá de lo teóricamente posible el juego obtenido era mejor, tenía mayor calidad. Esto obviamente suponía un gran esfuerzo en tiempo de desarrollo y en conocimientos. El problema, según S.T.A.R, es que no existe un criterio objetivo para determinar la calidad de un juego sino que es una cuestión subjetiva y de esta forma no se llega a ninguna parte porque todo el mundo tiene su propio criterio y su gusto personal. El criterio de calidad sería explotar la máquina, aprovechar todas sus funciones, si tú compras una playstation2 será porque los juegos aprovechan todo su potencial, pero ¿por qué comprarse la playstation2 si todavía no se ha exprimido la playstation? ¿para qué pagar más por un hardware que no vas a usar porque los juegos que vas a usar no lo usan, no lo aprovechan? Esto precisamente ha sucedido con los sistemas vintage que murieron comercialmente antes de tiempo, no han tocado su techo (salvo, segun S.T.A.R, quizá el spectrum).

Para comparar los juegos actuales con los juegos para sistemas vintage, S.T.A.R. utilizó la analogía de la Sagrada Familia y el BEC, al que comparó con una demo del autocad, los dos son arquitectura, pero no tienen nada que ver, pero ambos valen lo mismo, entonces la cuestión es ¿qué queremos tener, una Sagrada Familia o un BEC, una nave industrial? Si queremos una Sagrada Familia, ¿por qué estamos dispuestos a pagar 60 euros por un juego de playstation pero no estamos dispuestos a pagar lo mismo (o nada en absoluto) por un juego de MSX o spectrum? de esta forma

S.T.A.R nos indicaba la necesidad de que el mercado se autoalimente, que haya feedback entre consumidores, usuarios y productores, desarrolladores de juegos y ponía el dedo en la llaga al señalar que somos usuarios de sistemas vintage pero mientras estén guardados en el armario, somos fans de MSX o spectrum pero no los utilizamos, los tenemos en el armario y usamos nuestros PCs y playstations. Si queremos que los sistemas vintage vivan tenemos que implicarnos en ellos y ser auténticos coleccionistas e invertir dinero en nuestro hobby. En resumen la pregunta es, somos usuarios de sistemas vintage, es nuestro hobby, MSX rules, Amiga rules, Speccy for ever, nos hemos reenganchado con el sistema pero... ¿cuánto vamos a durar? ¿cuándo nos vamos a aburrir?

Al final, tristemente, la realidad, las estadísticas confirman que esto es una moda y depende de nosotros que sea más allá de una moda, que sea un auténtico hobby en el que invirtamos porque nos gusta, que tengamos las últimas producciones, los últimos juegos. El sistema necesita de todos para funcionar, para sostenerse y alimen-tarse a sí mismo. Si no se vende, si no hay nadie al otro lado los desarro-lladores no harán software, si no hay software no habrá usuarios que los usen. Todos nos necesitamos y no



sólo se trata de mantener una postura pasiva, de consumidor (que también) sino que se pueden hacer muchas cosas, hacer fanzines, colaborar con revistas, con RUs, etc. Una cuestión intresante que se planteó en las preguntas y respuestas fue la aplicabilidad del modelo de software libre a los sistemas vintage, es decir, la disponibilidad de desarrolladores que produzcan software por amor al arte, la opinión de S.T.A.R es que la diferencia fundamental es que en software libre el tiempo de desarrollo no es muy largo y hay disponibles muchas utilidades y librerías que facilitan que uno puede perder unos dias o semanas en hacer algo altruistamente pero si un desarrollo implica meses o años entonces se trata de perder mucho tiempo de tu vida, no es comparable. Yo personalmente no creo que esta diferencia explique que no exista apenas software libre en sistemas vintage, más bien yo creo que el problema es que en el software libre la calidad no se exige, todo el mundo es consciente de que está hecho como está y que es gratuito, que no puedes exigir encima sino tan solo dar las gracias porque alguien haya decido ponerlo a disposición pública, mientras que en sistemas vintage la calidad se exige, el comprador es un cliente más que un fan y funciona con una mentalidad comercial, como pago exijo y si estoy pagando por algo tiene que ser bueno, tiene que tener una mínima calidad. Para poder exportar el modelo de software libre a los sistemas vintage tiene que cambiar esta mentalidad, tenemos que pasar de una mentalidad de mercado a una de comunidad, y no creo que actualmente sea posible este cambio, pero es tan solo una opinión personal.
La afluencia de personas a esta conferencia fue bastante grande, sobre 25 personas, llenando prácticamente el aforo, aunque muchos eran ya 'adeptos' y no creo que hubiese mucha gente nueva. Esto demuestra, a mi modo de ver, el interés por estos sistemas y nos anima a continuar trabajando en la retroeuskal.

LA CENA EN EL CHINO

Después de la conferencia nos fuimos a cenar a un chino, como ya es tradicional en las RUs de MSX. Aprovechamos la ocasión para seguir hablando y conversar con los participantes en las charlas, entre ellos estaba Miguel Durán, coleccionista de todo tipo de sistemas vintage y que mantiene 'el museo de los 8 bits' (www.museo8bits.com), varios usuarios de spectrum y la gente de Lehenak.

El chino al que ibamos a ir estaba hasta los topes de gente y tuvimos que ir a otro que estaba a una buena distancia, pero mereció la pena porque el sitio era muy acogedor y la musiquilla muy vivaz y tintineante. En plena cena celebramos el cumpleaños de Injaki cantando el cumpleaños feliz a pleno pulmón lo que tendría consecuencias al final, cuando la 'mamma' china regaló unos 'algos' al afortunado cumplidor de años.



EL REGRESO

El día siguiente, despues de la entrega de premios (en la que no gané nada) recogimos todo y nos reencontramos con la carretera y los curiosos paneles informativos con contadores de accidentes, que era como estar viviendo una partida del Spy Hunter.

Quisiera agradecer a todos los que han hecho posible esta retroeuskal y a los conferenciantes invitados. ¡¡Si queréis contactar conmigo, no lo dudeis!! ;)

Pep Diz (neko)

kuma_ym@hotmail.com

MSX DEVCON

Primavera 2005

Hoy es 23 de abril, el sol brilla con esplendor, es un bonito da de primavera. A las 10:30 de la mañana Jorito (Team Bomba) llega con su coche frente a mi casa. Los dos vamos hacia un pequeño pueblo situado a 30 kilómetros de aquí, donde se va a celebrar otro encuentro de Devcon.

¿Devcon? ¿De qué trata? La respuesta es muy simple. Es un encuentro de programadores del MSX. Al principio fue organizado por usuarios de MSX del norte de Holanda ya que ellos siempre tenían que viajar muy lejos hasta el sur para asistir a los grandes encuentros de Bussum y Tilburg. Pero ahora se



reúnen usuarios de MSX de todas partes de Holanda, así que ahora se llama DevCon y se organiza cada vez que sentimos



que necesitamos juntarnos de nuevo.

Hasta ahora se organiza cada medio año, todas las ocasiones han sido muy divertidas y cada vez hay más asistencia.

Este encuentro es un poco diferente de los otros que conoce la mayoría de gente. El principal objetivo y los motivos por los cuales se celebra son:

-Motivar a los desarrolladores
-Pensar y discutir sobre nuevos proyectos
-Ayudarse unos a otros en la programación
-Mostrar los proyectos a los demás
-Buscar a gente que pueda ayudar en algún proyecto (músicos, programadores, grafistas, etc.)
-Aprender sobre la programación en el MSX
-Divertirse con el MSX

La diferencia con un encuentro normal es que es más pequeño y hay más tiempo para tener provechosas conversaciones. Hay una atmósfera más íntima.

La llegada

Ya había personas cuando llegamos. Por supuesto, los organizadores Wolf y Legacy ya estaban allí. El lugar es un bar-restaurante, así que además tenemos comida y bebidas. Un total de 20 usuarios de MSX acuden a este encuentro. Casi todos ellos son programadores de MSX en activo. ¡Que empiece la fiesta!

Tanto Jorito como yo vamos a configurar nuestro material. La mayoría de ordenadores en la habitación son MSX, aunque también se pueden ver algunos portátiles. Parece que la mayoría de usuarios utilizan herramientas de compilación cruzada últimamente. No hay nada malo en eso a mi parecer.

¡El día Devcon!

Ha llegado todo el mundo antes del mediodía. Echando un vistazo pueden verse tanto demos de MSX como programas musicales y juegos. MSD nos muestra la última versión de su Meridian 3.0. La versión final tendrá opciones que soportarán





completamente al Moonsound. ¡Parece muy interesante!

TNI están ocupados creando un nuevo descompresor para ZIPs y el Team Bomba lo están con su nuevo juego. Es un juego para GFX9000, aunque de momento sólo hay un editor disponible. El juego va a ser tipo puzzle.

Near Dark están intentando algunas cosas con el GFX9000. ¡Puede que veamos algo hecho por ellos en el futuro!

Jorito también nos mostró una nueva versión del remake para PC del F1 Spirit. ¡Muy bien!

Darkstone están liados con una secuela de Bounce Mania. También quieren hacer nuevas demos.

Bitwise están activos en la importación de juegos actualmente. Han distribuido Bomb Jack en Holanda, por poner un ejemplo.

Infinite están trabajando en una versión mejorada del motor 4motion. Se trata de un motor de animaciones en screen 4. Se ha usado en dos competiciones del MRC: "The bounce" y "Airwaves" que pueden ser descargadas de http://www.msx.org

El último motor soportará MSX2, MSX2+ y turboR con al menos 512KB de RAM y un Moonsound con 512KB o más. También será compatible DOS2.

Por mi parte, he estado trabajando en varios juegos. Ninguno de ellos está acabado, pero mostré algunos niveles ya jugables de un juego parecido al Manic Miner.

Fue un largo día acompañado de conversaciones interesantes, ver demos y jugar a juegos. Por la tarde fuimos todos a la parte frontal del restaurante y cenamos.Tras la cena continuó el Devcon. Incluso se estuvo desarrollando entonces.



Por poner un ejemplo, estuve ayudando a los chicos de Darkstone con la rutina de la bola para su juego Bounce Mania 2 e Infinite estuvieron ocupados con el motor 4motion.



Casi todos volvieron a casa por la noche. De camino a casa, tuve una agradable charla con Jorito sobre lo acontecido en el día. Llegamos a la conclusión de que fue un gran éxito una vez más y estamos seguros de que con toda seguridad la visitaremos de nuevo. La motivación fue grande y felizmente contiuaremos con el desarrollo para nuestro MSX.

Frederik Boelens


MOAI·TE
www.moai-tech.com
¡Descubre el nuevo webzine!
MOAI-TECH
MOAI-TECH
sólo MSX
nº1
Dimension Zero Rebirth
26 RU de MSX en Barcelona